

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ŒIL DU MASQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION
CONCENTRATION MULTIMÉDIA INTERACTIF

PAR
Mamadou Togola

JUIN 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'exprime toute ma gratitude à celles et ceux qui m'ont fait bénéficier de leur aide et de leurs conseils au sein du corps professoral et du personnel du département des communications de l'UQAM :

Jean-François Renaud, Jean-Pierre Boyer, Louis-Claude Paquin, Pierre Guimond, Simon-Pierre Gourd, Pierre Grou, Danielle Gariépy, Dany Beaupré, Stéphane Larivière, Claude Lortie, Pierre Mercure.

Je remercie le Centre Interuniversitaire des Arts Médiatiques (CIAM) et le ministère de l'Éducation du Québec (bourses de mobilité) pour leur appui financier.

Mes remerciements les plus sincères vont à Monsieur Jean Décarie, directeur de mémoire, pour sa direction, son aide et ses conseils. Nos discussions passionnées sur les nombreux détails de cette création poétique ont ponctué ma démarche et m'ont permis de progresser.

À Monsieur Samuel Sidibé, directeur du Musée National du Mali pour son support sans limite : merci ! À Monsieur Abdoulaye Sylla, directeur adjoint du Musée National du Mali pour ses conseils sur la société du Komo; aux informateurs et aux employés du Musée National du Mali pour leur gentillesse lors des collectes de données, mes plus sincères remerciements.

Ma reconnaissance spéciale s'adresse aux membres de ma famille et amis (es), Élise Tousignant, Tiémé-Frédéric Togola, Christophe-Badié Togola, Ahmadou Diadjé Touré, Bruno Pucella, Djonkounda Niakaté qui n'ont ménagé aucun effort pour appuyer ce projet.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 : portée du projet	4
1.1 Problématique	5
1.2 Intentionnalité	8
CHAPITRE 2 : Autocritique de la démarche de création	9
2.1 Motivations personnelles	9
2.2 Description de la démarche	11
2.2.1 L'art bamanan	11
2.2.2 Notre démarche	12
2.2.3 Dimension spirituelle	17
2.2.4 Dimension esthétique	18
2.2.5 Dimension sémantique / communication	20
2.2.6 Dimension technique	22
2.3 Critique de la démarche	24
2.3.1 Résultats obtenus	24
2.3.2 Difficultés rencontrées	26
CHAPITRE 3 : Cadrage historique	29
3.1 Du point de vue du sujet	29
3.1.1 La tradition du Komo	29
3.1.2 L'initiation au Komo	30
3.1.3 Le Komo aujourd'hui	30
3.2 Du point de vue multimédia interactif	31
3.3 Du point de vue des antécédents	32
3.4 Nouveauté du projet	33
CHAPITRE 4 : Mise à jour du projet	34
4.1 Rappel des conclusions du pré-test	34
4.2 Apport de la collecte de données	37
4.3 Version finale du dispositif	38
4.3.1 Paysage sonore	38
4.3.2 Paysage visuel	39

4.3.3 Interactivité.....	41
CONCLUSION.....	42
BIBLIOGRAPHIE	45
ANNEXES.....	49
1. Rapport du pré-test du prototype.....	50
2. Rapport de collecte de données au Mali	91
3. Synopsis du prototype.....	99
4. Texte d'introduction du dispositif	105

RÉSUMÉ

Le but de ce travail de mémoire consistait à développer un dispositif multimédia recréant un univers immersif assimilable à une session d'initiation à la société secrète du Komo, chez les Bamanan, au Mali.

Le travail est constitué d'un dispositif sur cédérom, « l'Œil du masque » et d'une réflexion écrite sur la démarche ayant conduit à la production finale de cette œuvre médiatique.

Le patrimoine immatériel de nombreuses cultures à tradition orale est menacé de disparition avec la mort de ses derniers gardiens et les effets du développement sur les modes de vie traditionnels. Le fossé entre générations se creuse et celui entre pays occidentaux et pays africains ne semble pas se rétrécir malgré la mondialisation. L'auteur de ce travail propose que le multimédia interactif puisse contribuer à la fois à la sauvegarde et à la promotion du patrimoine immatériel africain. Un univers immersif permettant de faire vivre une expérience émotionnelle significative pourrait favoriser la création de ponts entre les générations et entre les cultures.

Le genre retenu pour l'œuvre a été la création poétique, parce qu'il était celui qui permettait le mieux d'explorer librement les aspects spirituels, esthétiques et sémantiques d'une initiation à une société secrète. Au niveau spirituel, la cérémonie d'initiation représente métaphoriquement le cheminement vers la connaissance. Le jeu des idéogrammes, au cœur du dispositif, est aussi une quête de sens.

Au niveau esthétique, les paysages sonores et visuels créés s'inspirent de l'environnement et de la symbolique propres aux initiations du Komo et à l'art bamanan pour suggérer des émotions. Au niveau sémantique, divers procédés sont utilisés : présence d'un guide en introduction, scénarisation variée de l'interacteur, changement dans les fonds, les textures, la dimensions des éléments, sons en réaction à une action, etc.

Le dispositif a été programmé en Lingo dans Director. Adobe Illustrator et Adobe Photoshop ont été utilisés pour le visuel, Final Cut Pro d'Apple pour la vidéo, Pro Tools de Digidesign pour les trames sonores et Peak de Bias pour le traitement audionumérique.

L'auteur n'a recensé aucun dispositif s'approchant d'un tel univers immersif, que ce soit au niveau du patrimoine immatériel en général ou des cultures africaines en particulier.

Plusieurs avenues de recherche et de création sont identifiées afin de capitaliser sur les résultats de la démarche de genèse de « l'Œil du masque ».

Mots clé : patrimoine immatériel – univers immersif – société secrète – idéogrammes – interactivité – multimédia

INTRODUCTION

i) Mise en contexte

Si l'histoire peut porter à interprétation, l'ethnologie, surtout si elle étudie un savoir immatériel dans une tradition orale, peut y être encore plus encline. L'ethnologue interprète ce que ses informateurs lui transmettent et il rédige ses textes sur la base de connaissances implicites de ses lecteurs. Au cours de cette communication indirecte, il peut y avoir plusieurs niveaux de distorsion.

Les chercheurs, sociologues, anthropologues, historiens et ethnologues qui étudient un pays étranger ne peuvent communiquer qu'à travers leurs filtres. Malgré toutes leurs bonnes intentions, leur compétence et leur attachement à un pays où ils ont vécu pendant de nombreuses années dans certains cas, leur regard demeure extérieur. Un proverbe bamanan soutient que : « Aussi longtemps que le tronc d'arbre puisse séjourner dans la mare, il n'en devient pas pour autant caïman ».

Comme le dit Lachière-Rey, « Comment l'esprit pourrait-il connaître le sens d'un signe qu'il n'a pas lui-même constitué comme signe? »¹. « De quelle manière t'y prendras-tu pour chercher ce dont tu ignores absolument la nature? Quelle est parmi les choses que tu ne connais pas, celle que tu te proposeras de chercher? Et si tu la rencontres justement par hasard, comment sauras-tu que c'est bien elle, alors que tu ne la connais pas? (Ménon, 80, D) »².

Malgré la mondialisation et le nombre sans cesse croissant de recherches sur les cultures africaines, nous constatons que, de façon générale, les Occidentaux continuent à mal connaître l'Afrique et à en avoir une vision limitée et folklorique. Par ailleurs, cette vision risque de prendre une ampleur déconcertante si l'Afrique ne se prémunit pas contre la disparition de son patrimoine immatériel en conséquence du décès des gardiens de la tradition. Dans le cadre de notre maîtrise en multimédia interactif, nous avons réfléchi à la façon dont les nouvelles technologies de communication pouvaient contribuer à endiguer cette perte.

¹ Lachière-Rey, P. « Réflexions sur l'activité spirituelle constituante », cité dans *Phénoménologie de la perception*, Maurice Merleau-Ponty, Gallimard, collection tel, 1945, p. 424.

² Lachière-Rey, P. « L'Idéalisme Kantien », cité dans *Phénoménologie de la perception*, Maurice Merleau-Ponty, Gallimard, collection tel gallimard, 1945, p. 425.

Notre projet, que nous avons intitulé « l'Œil du masque », porte sur le peuple bamanan, vivant au Mali dans la savane de l'Afrique de l'Ouest. Les Bamanan constituent l'ethnie la plus importante du Mali. Le mot « bamanan » peut se décomposer, dans la langue du même nom, en « bama », s'accrocher, et « nan », là-dessus. Les Bamanan ont refusé pendant des siècles et refusent encore, dans une certaine mesure, la conversion à la chrétienté ou à l'islam et la soumission à toute forme de colonisation. Les membres de ce groupe socioculturel se sont toujours réunis autour de points communs : loyauté indéfectible envers la communauté, explication de la genèse du monde dans une quête du bonheur (*hèrè*), attachement aux pratiques magico-religieuses traditionnelles, telles que celles des sociétés secrètes. La tradition orale bamanan est transmise de génération en génération au cours de cérémonies rituelles et initiatiques. La société du Komo a joué et continue de jouer un rôle très important pour protéger les communautés villageoises bamanan des mauvais esprits et assurer leur bien-être.

Les jeunes bamanan d'aujourd'hui, surtout en milieu urbain, sont de plus en plus attirés par la culture américaine médiatisée à outrance sur le continent africain à travers les médias de communication (télévision, Internet, DVD, cédérom). L'individualisme que cette culture prône et la séparation entre les générations qu'elle favorise incite les jeunes à ignorer complètement les pratiques traditionnelles et les fondements de base de leur société. Ils ont des préoccupations différentes de celles de leurs parents et grands-parents. La communication par téléphone cellulaire remplace les rencontres à la manière traditionnelle. Les objets de culte sont vendus aux plus offrants des touristes. Ce bradage du patrimoine culturel se pratique même chez plusieurs hauts cadres d'institutions de conservation culturelle.

ii) Question de recherche et démarche

Dans le cadre de la recherche en communication volet multimédia interactif, nous posons la question de l'utilité des techniques du multimédia en terme de contribution à la conservation et à la diffusion du patrimoine immatériel d'une société à tradition orale.

De manière plus précise, notre question de recherche pourrait s'articuler de la façon suivante :

Comment peut-on faire vivre à un non-initié une expérience d'initiation à la société secrète du Komo à l'aide d'un dispositif multimédia ?

Une fois cette question formulée, nous avons recensé nos connaissances et sentiments personnels sur le sujet, établi une revue de la littérature et, à partir de ces éléments, nous avons entrepris le développement de « l'Œil du masque », création poétique matérialisée par un dispositif multimédia. Un pré-test auprès d'un échantillon représentant les utilisateurs potentiels nous a permis d'examiner les émotions suscitées par notre dispositif et de raffiner nos hypothèses de travail. À la suite d'une collecte de données au Mali, nous avons testé ces nouvelles hypothèses, enrichi le corpus d'information et d'émotions sur le sujet et obtenu des documents sonores et visuels afin de compléter le prototype de notre dispositif.

iii) Plan du mémoire

Dans le premier chapitre de notre mémoire, nous présentons la portée de notre projet en décrivant plus en détail le cheminement qui nous a amené à camper la problématique de notre travail. Pour bien comprendre ce cheminement, il sera nécessaire de situer le Mali dans le monde contemporain d'une part, la culture bamanan et la société du Komo dans l'espace culturel malien d'autre part. À l'aide de ces informations éclairantes, nous développerons l'intentionnalité de notre projet.

Dans le chapitre 2, nous ferons une critique de notre démarche de création après avoir identifié les motivations qui ont conduit au choix de cette démarche et l'avoir décrite.

Dans le chapitre 3, nous situerons notre projet dans l'histoire, du point de vue du sujet, du multimédia interactif et des antécédents afin de mettre en évidence la nouveauté apportée par « l'Œil du masque ».

Au chapitre 4, nous examinons les stratégies mises en place pour la mise à jour du projet en rappelant l'état du prototype au moment du pré-test et en identifiant les ajustements qui ont été apportés à la suite de la collecte de données.

En conclusion, nous nous pencherons sur les points saillants de notre démarche créative et examinerons les perspectives futures de développement du dispositif et de nouvelles pistes de recherche.

CHAPITRE 1 : portée du projet

La détermination d'un artiste à persévérer dans son travail est motivée par la volonté de proposer une nouvelle perception de son environnement. Pour ce faire, les artistes, particulièrement ceux des arts visuels, se servent d'une multitude de moyens sur une variété de matériaux et de supports afin d'atteindre leur objectif en suivant un parcours plus ou moins planifié. Par exemple, les sculpteurs sur bois cherchent à libérer l'œuvre cachée dans leurs matériaux. Ces sculpteurs réfléchissent-ils tous de la même manière sur la méthode à adopter pour maximiser la qualité et le temps de leur création ? Comment le conteur s'y prend-il pour nous dévoiler le monde merveilleux que renferme sa tête ? Cette réflexion sur l'organisation de la conception de l'œuvre d'art s'avère plus complexe dans le cas où les composantes de l'œuvre en devenir sont multiples et interagissent entre elles et avec le monde extérieur. C'est le cas des arts de la scène et du multimédia.

Contrairement aux autres formes d'expression, le multimédia est régi par une réflexion systématique qui permet à l'artiste médiatique de bien agencer les éléments de son œuvre, de sorte que cette dernière reflète une vision globale de son propos. Nous avons d'ailleurs vécu cet ajustement au niveau du processus de création en passant de notre pratique artistique antérieure en arts visuels au développement d'un dispositif immersif avec les outils du multimédia interactif.

Dans le cadre du projet « l'Œil du masque », cette réflexion systématique sur la démarche de création nous servira de guide pour faire avancer, nous l'espérons, la recherche en multimédia interactif.

1.1 Problématique

Beaucoup d'Occidentaux semblent ignorer que l'Afrique, avec sa cinquantaine de pays, présente de multiples visages. Comme sur les autres continents, il y a de grandes différences d'un pays à l'autre, dans les différentes régions d'un même pays, dans la vie des différentes ethnies et entre la vie à la ville et à la campagne.

Il est donc nécessaire de préciser les coordonnées géographiques et culturelles de notre projet. Ainsi, dans la partie ouest de l'Afrique, vit dans la savane du Mali le peuple bamanan, membre du groupe linguistique mandingue, dont les activités principales sont l'agriculture et l'élevage.

Le Mali est réputé à travers le monde pour la richesse de sa culture et de son histoire. Tout le monde a entendu parler de Tombouctou sans savoir nécessairement que c'est une ville et une région du nord du Mali qu'on assimile au bout du monde. Du III^e siècle à l'occupation française, le Mali a été le théâtre de cinq grands empires : l'empire du Ghana, l'empire du Mali, l'empire Songhaï, l'empire Bamanan de Ségou et l'empire Peulh du Macina. À partir de la deuxième moitié du XIX^e siècle et jusqu'en 1959, il fut une colonie française (Soudan français) ; puis, il forma avec le Sénégal la Fédération du Mali, indépendante en juin 1960. En août 1960, la fédération est dissoute et la République du Mali est proclamée par le socialiste Modibo Keita. Enfin, en 1992, la II^e République prend place après les premières élections démocratiques. Ces élections suivirent un coup d'état en 1991 et une année de transition d'un régime militaire à un régime civil.

Rappelons que le Mali est un pays situé à 700 km de la mer, en plein cœur de l'Afrique de l'Ouest. Le Mali a des frontières communes avec la Mauritanie et l'Algérie au nord, avec le Niger à l'est et au nord-est, avec le Burkina Faso et la Côte d'Ivoire au sud, avec la Guinée au sud-ouest et avec le Sénégal à l'ouest. Plus de dix ethnies parlant chacune une langue y cohabitent pacifiquement.

L'islam est la religion pratiquée au Mali par 85% de la population alors que les catholiques et protestants ne représentent qu'à peu près 5%. Le reste de la population est animiste (10%). La religion est une préoccupation omniprésente au Mali. Il est rare de trouver un village sans mosquée³.

³ Mosquée : lieu de culte musulman.

Le français tient lieu de langue officielle, mais le bamanan est la langue utilisée par la grande majorité de la population. Parmi les autres langues nationales, notons le peul, le sénoufo, le soninké, le tamasheq, le sonrhaï, le dogon, le bobo.

Le Mali se divise en huit régions et un district. Ces subdivisions portent le nom de leur ville principale. Les trois régions du nord, Gao, Kidal et Tombouctou représentent les deux tiers de la superficie du pays pour seulement 10 % de sa population. Au centre et au sud, le pays est divisé entre les régions de Kayes, Koulikoro, Mopti, Ségou, Sikasso et le district de Bamako, qui est la capitale du Mali.

Le Mali, avec ses 1 241 000 kilomètres carrés, est le plus vaste État d'Afrique de l'Ouest après le Niger. Il est enclavé à l'intérieur de l'Afrique occidentale entre le tropique du Cancer et l'équateur. Il est traversé par deux grands fleuves : le Sénégal et le Niger. La plus grande part de la population de 12 millions d'habitants (estimation juillet 2004) vit en zone rurale.

Le bamanan, aussi connu sous le nom de bamanankan, est une langue parlée par plus de 6 millions de personnes, principalement au Mali. De nombreuses personnes parlent également cette langue, ou des dialectes, dans les pays voisins comme le Burkina Faso, la Côte d'Ivoire, la Guinée et la Gambie. Le bamanan fait partie de la famille des langues mandingues. Le bamanan est la langue nationale du Mali et celle qui est la plus communément comprise dans le pays.

Comme mentionné en introduction, le mot « bamanan » signifie « s'accrocher là-dessus ». Les Bamanan ne se sont pas tous convertis à la chrétienté ou à l'islam comme l'ont fait beaucoup de membres d'autres sociétés africaines. Leur attachement aux pratiques magico-religieuses traditionnelles témoigne de leur indépendance d'esprit et les distingue en partie des autres ethnies mandingues desquelles elles se rapprochent d'un point de vue ethnologique. Le masque du Komo est le symbole par excellence de l'univers culturel et spirituel bamanan. Il représente la puissance crainte des sociétés secrètes bamanan, et c'est pourquoi nous l'avons choisi comme porte d'entrée afin de pénétrer cet univers, à travers « l'Œil du masque ».

Les sociétés secrètes bamanan, dont la société du Komo, ont joué et continuent à jouer un rôle très important au sein du peuple bamanan. Cependant, de moins en moins de gens sont initiés aux sociétés secrètes. La connaissance de ces sociétés n'est accessible qu'aux initiés ou aux personnes capables de lire les articles spécialisés relatant les recherches scientifiques sur ces dernières. Encore que ces

articles sont le plus souvent écrits par des étrangers avec leurs filtres culturels et parfois, une lunette colonialiste.

En conséquence, certaines pratiques culturelles bamanan sont en voie de disparition comme celles de nombreuses sociétés de tradition orale. La communauté bamanan subit continuellement des vagues de conversion aux religions islamiques et chrétiennes. Ces religions envahissent les villages avec l'intention de faire table rase des religions traditionnelles et ce, en utilisant les moyens nécessaires pour convaincre les personnages les plus influents d'épouser leurs causes.

Il existe plusieurs écrits sur les pratiques culturelles et religieuses des Bamanan dont les auteurs sont pour la plupart des chercheurs européens. Ces écrits sont surtout descriptifs. Si certains explorent le sens et l'origine des pratiques, ils demeurent limités. Ces documents ont surtout décrit les pratiques qui laissent des traces : symboles graphiques, masques, objets rituels, etc. Plusieurs formes de pratiques culturelles sont difficiles à évoquer et à décrire (danses, chants, rites initiatiques, etc.), parce que non matérielles. Elles impliquent des émotions et un système de référence qui relèvent du spirituel, du sacré.

Les rites initiatiques occupaient une place importante dans l'enseignement des connaissances bamanan et dans l'éducation des jeunes. Aujourd'hui, il n'est guère facile de se renseigner sur les fondements des pratiques culturelles ancestrales à cause de la sensibilité des groupes ou des individus qui les conservent. Pour y arriver, il faut d'abord tout mettre en œuvre pour mériter la confiance des aînés et celle des détenteurs de ces fondements. Malheureusement, dans certains cas, il faut acheter cette information comme un objet touristique, et elle n'est pas nécessairement fiable.

Par ailleurs, nous savons qu'il y a de moins en moins d'aînés non convertis aux grandes religions dominantes. Et malheureusement, la majorité des jeunes gens d'aujourd'hui considèrent le passé culturel comme dépassé et ne cadrent plus avec la culture véhiculée par les grands médias de communication des grandes puissances.

Ces constats nous ont amené à vouloir utiliser les nouvelles technologies de communication pour rejoindre les jeunes et élaborer un outil de sauvegarde et de diffusion du patrimoine immatériel.

1.2 Intentionnalité

L'intention du projet « l'Œil du masque » consiste à contribuer à faire connaître la richesse et la diversité de la culture africaine à des gens qui ne la soupçonnent pas, et qui ne s'y intéressent pas nécessairement, en évitant aridité et académisme. Nous désirons utiliser un masque bamanan pour guider la découverte de certaines facettes de la culture et de la vie de ce peuple. Nous voulons dépayser les interacteurs, leur faire saisir que l'Afrique, c'est bien autre chose que des grands animaux sauvages et des tissus colorés. C'est pourquoi nous souhaitons les faire naviguer sur des schèmes de référence tout à fait différents du système cartésien auquel ils sont habitués, et ce, par la magie de la socio-diversité.

Pour atteindre nos objectifs dans le cadre académique de la maîtrise en communication multimédia interactif, nous posons la question de recherche suivante: *Comment utiliser les techniques du multimédia pour faire vivre à un non-initié une expérience d'initiation à la société secrète du Komo?*

Notre projet de mémoire a tenté de répondre à cette question par le biais d'une recherche de médiation entre une œuvre d'art virtuelle immersive et un interacteur. Notre projet vise à créer un mécanisme de communication multimédia pour rendre accessible la culture bamanan hors des frontières géographiques et culturelles de ce peuple, en s'inscrivant dans une tendance mondiale de préservation du patrimoine immatériel. Ce mécanisme veut favoriser une rencontre culturelle lorsqu'une interaction s'établira entre le dispositif « l'Œil du masque » et un interacteur dans le cadre d'un voyage initiatique bamanan.

Notre projet permettra de développer et de valoriser le rôle culturel et créatif que les nouvelles technologies peuvent jouer. Elles peuvent servir de clés d'accès à la culture et aux savoirs traditionnels. Ce projet pourrait de plus avoir comme retombée positive d'encourager plus d'artistes africains à s'approprier le multimédia comme outil complémentaire à la création.

CHAPITRE 2 : Autocritique de la démarche de création

Nous présenterons dans ce chapitre les motivations personnelles qui nous ont mené au choix de notre démarche de création. Nous y décrivons cette démarche et expliquons nos choix selon les dimensions spirituelle, esthétique, sémantique et technique. Enfin, nous présentons les résultats de notre démarche et les difficultés rencontrées.

2.1 Motivations personnelles

Au cours de plusieurs années de pratique en arts médiatiques, nous avons suivi l'évolution et les possibilités offertes par les nouveaux médias de communication. Nous avons été émerveillé par ces outils fascinants; une fois maîtrisés et combinés à notre sens artistique, ils allaient permettre d'élargir notre éventail de création et notre auditoire. Ses nouveaux outils ne pouvaient manquer de favoriser l'évolution de notre pratique aux plans du style et de l'esthétique et de nous permettre de partager nos découvertes par de nouvelles approches de communication.

Avec ce projet, nous voulions à notre façon « protéger » une petite parcelle de la culture bamanan par le biais des nouvelles technologies de la communication en permettant à une audience planétaire d'entrer en relation avec elle. Dans ce dessein, il va sans dire que nous souhaitons la contribution des Bamanan au développement continu de cette création initiale.

Nous souhaitons profiter des possibilités de l'Internet pour éventuellement créer un portail, carrefour et qui soit un lieu d'échange qui pourrait comprendre un forum de discussion et une base de données sur la culture bamanan. Nous souhaitons également que les enfants qui ont grandi, comme les nôtres, en dehors de la culture bamanan, puissent s'intéresser à cette culture et puissent s'imprégner de son symbolisme à travers un moyen de communication universel.

Ce projet allait nous permettre d'entreprendre une introspection personnelle et identitaire sur le sens à donner à la culture dont nous sommes issu et sur les traditions de nos proches ancêtres. En ce sens, nous souhaitons réellement devenir « l'Œil du masque » pour servir d'intermédiaire entre la culture bamanan et les cultures occidentales. Enfin, cette démarche n'allait pas manquer de nous questionner

sur les influences respectives de la culture bamanan et de la culture de notre pays d'accueil sur notre pratique artistique.

Outre notre intérêt pour la sauvegarde du patrimoine immatériel et notre quête artistique et identitaire, le faible volume de corpus sur la culture et les pratiques traditionnelles bamanan nous ont motivé à trouver d'autres moyens de communication entre les générations passées et présentes.

Nous avons eu beaucoup de difficulté à trouver les informations sur la culture et les pratiques religieuses traditionnelles bamanan dont nous aurions aimé nous inspirer dans notre pratique artistique. Au cours de nos études en arts plastiques au Mali, nous n'avons que très peu abordé l'art des bamanan alors que des heures ont été consacrées à l'architecture gothique, aux grands maîtres italiens et flamands. Par exemple, on ne nous a jamais parlé du «bogolan»⁴, des masques et des sculptures bamanan bien connus par les amateurs d'art du monde entier. Nous avons même constaté lors d'une visite aux États-Unis qu'un masque bamanan trône devant le Musée de l'Histoire des Noirs de Détroit.

Parmi les ouvrages qui nous ont fortement marqué, citons le livre de Germaine Dieterlen et de Youssouf Cissé *Les fondements de la société d'initiation du Komo* et le roman *Les angoisses d'un monde* de Pascal Baba Couloubaly, les premiers écrits qui nous ont ouvert les yeux sur le monde complexe de la société bamanan.

Le roman de Couloubaly traite d'un conflit générationnel. Il décrit la cruauté de certaines initiations et la volonté des générations nouvelles de cheminer vers un monde meilleur, un changement que beaucoup de jeunes gens scolarisés souhaitent voir. La majeure partie d'entre eux pensent que l'occident a mieux à offrir, que la tradition ne sert qu'à permettre aux vieillards d'exercer leur autorité sur les jeunes du village. Ce livre a accentué mon constat du comportement de certains individus responsables de valoriser la culture et de l'enseigner dans les pays africains, dont le Mali. Ils s'adonnent à un exercice d'auto-dénigrement croyant ainsi parler au nom de l'évolution. Nous devons

⁴ Bogolan : désigne à la fois l'habit fait de tissu teint selon la technique bogolan et le procédé de trempage dans une décoction de colorants végétaux et de marquage des motifs artistiques avec de la terre argileuse qui en font l'originalité. Le mot bogolan est propre aux Bamanan et aux Malinké. Il provient de « bogo », terre, et du suffixe « lan », qui indique « ce qui permet d'atteindre un résultat ».

rappeler aux jeunes générations que la richesse de leur patrimoine dépendra de leur capacité à intégrer les traditions dans leur monde intérieur en évolution.

C'est également à ce roman de Pascal B. Couloubaly que nous devons en partie l'idée de sauvegarder le patrimoine culturel et plus particulièrement la connaissance entourant l'initiation à la société secrète du Komo.

Le livre *Les fondements de la société d'initiation du Komo* étudie et analyse les mœurs de la culture bamanan. Sérieux travail de recherche ethnologique, ce livre explique la constitution, la structure et l'organisation de la société du Komo. C'est dans cet ouvrage que nous avons puisé notre fascination pour les idéogrammes. Il présente en détail les 266 signes graphiques qui constituent les bandes conductrices de notre dispositif.

2.2 Description de la démarche

2.2.1 L'art bamanan

Le peuple bamanan a une cosmogonie complexe et peu accessible. L'art, la sculpture en particulier, y joue un rôle très important. Le style des œuvres bamanan est très distinctif, mais certaines caractéristiques se retrouvent chez d'autres ethnies qui vivent en synchrétisme ou à proximité. Les sculptures bamanan étaient l'œuvre des numuw (forgeron) chez les anciens, issus d'une caste à la fois méprisée et redoutée. Les numuw étaient non seulement les maîtres de la sculpture, des masques et des boliw⁵, mais aussi de la magie et du travail de la forge; ils étaient donc les créateurs en titre de la communauté.

Sur le plan stylistique, on reconnaît aux sculptures bamanan une puissance architectonique et des formes sévères aux arêtes vives. Les Bamanan utilisent peu la couleur ; par contre, ils agrémentent leurs sculptures d'ornements et de clous en métal. On retrouve très souvent de fines encoches sur les plans de la sculpture, mais la surface de certains masques, par contre, est tout à fait lisse.

⁵ Boliw : objets puissants incarnant ou renfermant les pouvoirs de divinités.

Nous voulions que l'esprit bamanan transparaisse de notre projet ; le graphisme est donc sobre, angulaire et symbolique. La texture sèche et latéritique du sol, la musique traditionnelle bamanan, les paysages sonores de brousse situent ce peuple d'agriculteurs et leurs pratiques dans la savane.

2.2.2 Notre démarche

Nous pouvons considérer sept étapes dans la démarche ayant mené à la création de notre dispositif : 1) réflexion sur l'identité bamanan, 2) recherches bibliographiques, 3) inventaire de ce qui a été fait, 4) élaboration et test du prototype, 5) collecte de données au Mali, 6) révision du scénario et des choix esthétiques et techniques et 7) réalisation du dispositif final. Nous allons brièvement décrire ces étapes avant d'approfondir différentes dimensions de notre démarche de création.

2.2.2.1 Réflexion sur l'identité bamanan

Le début de notre maîtrise en multimédia interactif a coïncidé avec la fin d'une pause de quelques années dans notre pratique artistique et avec le 10^e anniversaire de notre immigration au Canada. Nous en sommes venu à nous interroger sur notre identité tant civique que culturelle et artistique et sur le poids de notre culture d'origine dans cette identité. Deux lectures nous ont particulièrement aidé à entreprendre notre réflexion : *Les angoisses d'un monde*, roman du malien Pascal Baba F. Couloubaly⁶, et l'essai du français Charles Monteil, *Les bambaras du Ségou et du Kaarta*⁷.

2.2.2.2 Recherches bibliographiques

Bien avant le début de notre maîtrise, nous avons acquis et lu quelques documents ethnologiques sur la culture bamanan et sur ses sociétés secrètes. Nous avons constaté que l'art bamanan était d'une grande richesse symbolique mais nous ne savions pas comment l'exploiter dans notre pratique

⁶ Couloubaly, Pascal Baba F. *Les angoisses d'un monde*, NEA, Abidjan, Dakar, Lomé, 1980, 120 p.

⁷ Monteil, Charles. *Les Bambara du Ségou et du Karta*, G.-P. Maisonneuve & Larose, Paris, 1977, 440 p.

artistique traditionnelle. Nos études en multimédia nous ont ouvert de nouvelles perspectives d'exploitation de nos racines bamanan. Une fois que le sujet de la société secrète du Komo s'est imposé, nous avons fait une revue de littérature. Notre revue n'a pas été exhaustive compte tenu de la complexité du sujet. De plus les ouvrages scientifiques s'y consacrant ne sont pas vulgarisés pour un profane en ethnologie et plusieurs ouvrages importants sont épuisés.

Par ces recherches nous ne voulions pas devenir un spécialiste ni faire une analyse scientifique de la société du Komo, mais bien obtenir suffisamment d'information de base et d'éléments déclencheurs pour alimenter notre processus créatif, nous permettre d'établir des liens intéressants et d'exploiter des figures de rhétorique originales.

2.2.2.3 Inventaire de ce qui a été fait

Nous avons d'abord consulté dans l'Internet les sites d'organismes particulièrement actifs en matière de promotion et de sauvegarde du patrimoine culturel, et plus particulièrement, du patrimoine immatériel dont l'Agence intergouvernementale de la francophonie (AIF, anciennement ACCT, Agence de coopération culturelle et technique) et l'UNESCO. Nous avons consulté le Musée national du Mali et celui du Burkina Faso, ce qui nous a permis de découvrir la collection de cédéroms financés par l'AIF *Patrimoines culturels* et d'acquérir ceux consacrés au Mali et au Burkina Faso. Nous avons appris également que le Musée National du Mali possédait une base de données visuelles de ses artefacts, mais aucun dispositif interactif de médiation. Une recherche dans l'Internet nous a guidé vers de nombreux sites de musées, organismes culturels, artistes concernés par l'exploitation des nouvelles technologies de l'information et des communications pour la promotion du patrimoine culturel.

Cette étape nous a conforté dans le choix de notre sujet puisqu'aucun des dispositifs visionnés ne s'approchait du concept que nous voulions développer.

2.2.2.4 Élaboration et test du prototype

En utilisant le logiciel Inspiration, nous avons procédé au premier dépouillement des idées recensées au cours des étapes précédentes. Dès les premiers scénarios, nous avons placé les idéogrammes bamanan au coeur de notre dispositif à cause des grandes possibilités graphiques et symboliques qu'ils offraient. Nous avons passé en revue les 266 idéogrammes bamanan afin de sélectionner ceux qui se prêtaient le mieux au rôle que nous souhaitons leur attribuer. Nous avons défini les différents modules à développer dans le dispositif et, de façon plus précise, le scénario du module qui allait être consacré au jeu des idéogrammes.

L'idée du jeu vient du visionnement de l'introduction du film *La matrice*. Une succession de caractères s'y déplacent de haut en bas de l'écran de façon répétitive. Cette animation nous a inspiré la figure de rhétorique dominante du jeu des idéogrammes : le ruissellement continu d'idéogrammes allait représenter le flux d'acquisition de connaissances au cours des différentes étapes de l'initiation et de la vie. Il a fallu dessiner à l'ordinateur les idéogrammes retenus et séparer les segments des idéogrammes décomposables. Nous avons conçu les autres éléments visuels du scénario par la suite. Nous avons cherché des sons appropriés pour soutenir notre propos (bruits d'eau et sons de la savane). Nous avons délégué par la suite la programmation du jeu à un collègue et nous avons intégré avec son aide les différents éléments du prototype de notre dispositif.

Nous avons procédé à un pré-test du prototype auprès de 18 utilisateurs. L'observation que nous avons faite de leur interaction avec le prototype et les réponses qu'ils ont fournies à notre questionnaire nous ont amené à repréciser certains éléments de notre concept et à planifier une collecte de données informatives, visuelles et sonores au Mali afin de compléter notre dispositif.

Nous avons passé en revue tous les constituants du dispositif afin de déterminer de ce dont on avait réellement besoin et d'établir une procédure à suivre pour le développement de l'œuvre complète. Pour les informations manquantes, nous avons élaboré un questionnaire dans lequel nous avons regrouper des questions relatives à la société secrète du Komo et aux composantes qui participent à sa théâtralité, au déroulement d'une séance de cette initiation, aux signes graphiques et à leur interprétation pendant et après une manifestation du Komo.

Nous avons envisagé à ce stage de passer de l'outil informatique Director à Java compte tenu des limites auxquelles nous faisons face. Nous avons commencé à étudier le logiciel Java dans l'espoir de développer nous-même le dispositif final.

2.2.2.5 Collecte de données au Mali

En préparation de la collecte de données, nous avons ciblé notre zone d'intervention et localisé les sources susceptibles de fournir des réponses à nos questions les plus importantes pour nous livrer quelques pistes intéressantes de développement de l'œuvre.

Nos recherches au Mali ont commencé au Musée National à Bamako où sont conservées toutes sortes de jow⁸ appartenant à l'association du Komo.

Nous avons tenté de comprendre comment la société du Komo s'est développée dans le temps et comment fonctionnent son organisation interne et sa hiérarchie en interviewant des membres actifs de différents Komo et des anciens membres convertis à la religion musulmane. Les interviews ont été filmées pour permettre de comparer les explications des différents informateurs, de les confronter et d'en tirer des principes communs. Cependant, il faut rappeler qu'il y a plusieurs types de Komo et qu'il est presque impossible de faire une généralisation à leur sujet.

Certains informateurs ont accepté de réciter des paroles sacrées que nous avons pu enregistrer. Toutefois, il convenait de prendre en considération l'extrême sensibilité de cette confrérie toujours active. Les démarches auprès des initiés et des membres ont été entreprises avec de grands ménagements. Compte tenu du caractère secret du Komo, nous avons décidé de nous faire initier pour accéder à certaines informations et vivre l'expérience que nous désirions transposer dans notre dispositif multimédia.

L'expérience réelle que nous voulions vivre, à travers l'initiation, n'était possible que par l'intermédiaire d'un membre influent de la confrérie. Grâce à ce membre, nous avons vécu une initiation sur mesure à Sénou, aux environs de Bamako, dirigée par quelques membres autorisés de la

⁸ Jow : objets matériels contenant du pouvoir concentré et de l'énergie active sous contrôle.

confrérie. Il n'était pas question de tenter quelque enregistrement que ce soit sur le lieu d'initiation. Par contre, nous avons pu filmer un informateur chantant à voix basse près du bois sacré du Komo, ce qui nous a permis de prendre à distance des séquences vidéo du bois sacré et des alentours.

Par la même occasion, les initiateurs nous ont offert une séance d'introduction à la géomancie, science de la divination par la terre, la poussière et des points marqués au hasard sur le sol et réunis pour former des figures. La divination permet d'identifier les problèmes spécifiques des initiés et de prédire les événements futurs lors des cérémonies rituelles.

Au Musée National du Mali, nous avons photographié plusieurs accessoires et masques appartenant à différents types de Komo. Nous avons également fait des recherches dans les archives du musée et nous avons copié des cassettes audio et vidéo qui traitent de quelques aspects liés à la confrérie : les forgerons, les chasseurs (rencontre des chasseurs du Mali et de l'Afrique de l'Ouest à Bamako en 2004), les associations de pouvoir qui ont un lien avec le Komo, des chants interprétés par des informateurs, etc. Nous avons également consulté le centre de documentation du musée. Tout au long de notre séjour, nous avons filmé des paysages et des scènes de la vie quotidienne dont des extraits allaient être intégrés à notre dispositif. Pour plus de détails, voir notre rapport de collecte de données en annexe.

2.2.2.6 Révision du scénario et des choix esthétiques et techniques

De retour du Mali, nous avons constaté que certaines données manquaient toujours et que des problèmes techniques entraient en jeu. Nous avons réduit l'ampleur du scénario en nous concentrant sur la société du Komo, en étoffant plus le jeu des idéogrammes et en utilisant les différentes facettes de l'initiation comme structure des modules du dispositif. Les choix esthétiques ont en général été maintenus avec un développement plus poussé des paysages sonores et visuels grâce au matériel recueilli au Mali. Par ailleurs, il nous est apparu que, compte tenu du temps disponible et de l'ampleur du traitement audio nécessaire pour réaliser notre dispositif final, nous ne pouvions de réaliser ce dispositif avec Java. Nous avons donc maintenu le choix du Director pour poursuivre le développement du dispositif.

2.2.2.7 Réalisation du dispositif final

Après la collecte de données, nous avons fait l'inventaire des données informatives, visuelles et sonores recueillies et nous les avons classées. Nous avons choisi les données à incorporer dans le dispositif final à la lumière de nos nouvelles connaissances sur la société du Komo et le rituel d'initiation et en fonction de notre scénario final et du concept global du projet. Nous avons conçu la soixantaine de trames sonores qui allaient être incorporées dans le dispositif. Nous avons traité une trentaine de photographies de masques et d'objets sacrés dont une vingtaine participent au dispositif final. Nous avons extrait des séquences vidéos à incorporer dans le dispositif. Nous avons travaillé en continu avec le programmeur afin d'améliorer l'agencement des éléments et l'interaction jusqu'à arriver à l'effet souhaité. Nous avons terminé en scénarisant l'interacteur (curseur prenant la forme d'un masque ou d'un objet sacré).

2.2.3 Dimension spirituelle

Nous avons choisi l'initiation à la société du Komo comme porte d'entrée à la culture bamanan étant donné que l'initiation à la société du Komo est elle-même la voie d'entrée à la vie adulte pour les hommes de ce groupe social. Nous avons retenu au cœur de notre dispositif un élément de l'initiation qui soit à la fois très important et qui puisse être transposé visuellement : les signes graphiques bamanan. Ils sont esthétiquement et sémantiquement très intéressants même si leur sens est maintenant inconnu de certaines personnes qui les utilisent, parfois totalement hors contexte. Ces signes ont en général un sens de base accepté par la tradition, mais comme ils évoquent des concepts, des situations, des phénomènes ou des sentiments, les initiés les comprennent et les utilisent différemment selon leur réalité. Ces signes ont de manière générale un grand pouvoir évocateur. Certains signes graphiques sont complexes, c'est-à-dire formés de plusieurs signes simples, décomposables en unités ou segments plus simples, ce qui nous a inspiré le jeu des idéogrammes du module 3, Le rituel.

Nous avons cherché des métaphores pour donner à l'interacteur un aperçu des signes et de leur pouvoir évocateur et lui suggérer des émotions pouvant être vécues lors de l'initiation au Komo.

Le ruissellement des signes graphiques dans le module 3, Le rituel, est une métaphore évoquant les bandes de tissus composant le vêtement du chef du Komo et le flux de connaissances à acquérir au cours des différentes étapes de l'initiation. Ce ruissellement rappelle l'importance de l'eau dans la création du monde et l'origine même du mot Komo, qui signifie à la fois « complexe formé » et « pêche dans la marre ».

Toute connaissance profonde s'acquiert par essais et erreurs. Le jeu des idéogrammes du module Le rituel est une métaphore de la création, de l'apprentissage de la vie et des secrets du Komo. Les 266 signes du Komo, dits aussi « de la création », correspondent au nombre de jours des 9 mois de gestation de l'être humain.

Nous avons choisi le masque du Komo *komokun*, inquiétant et mystérieux, aux représentations variées et hautement symboliques, pour faire découvrir l'ethnie des Bamanan. Ce masque-casque se présente sous plusieurs variantes selon les régions où on le retrouve. Il n'y aurait pas deux spécimens semblables. Ce masque représente une synthèse de la forme du crâne d'hyène et du museau de crocodile. Il est confectionné dans le bois avec des incrustations d'aiguilles de porc-épic, de cornes d'antilopes et de miroirs. Dans certaines localités, celui qui le porte revêt un costume recouvert d'amulettes et de plumes de rapaces de la savane malienne.

2.2.4 Dimension esthétique

Dès que nous avons choisi le support, il nous restait à préciser la forme à retenir. Le genre « création poétique » nous a paru le plus approprié parce qu'il nous donne toute la liberté nécessaire pour explorer à fond l'aspect plastique de la culture bamanan, de l'initiation et des idéogrammes de la confrérie du Komo. « La création poétique présente un regroupement de documents dont la facture et les liens sont assujettis à l'expression personnelle. L'auteur est le centre de l'univers présenté. La logique des liaisons et liens est secondaire par rapport à l'imaginaire, à la plasticité et à la richesse sémantique des documents. L'interactivité prend la forme d'une quête sémantique ; l'utilisateur explore les multiples plans de signification... »⁹

⁹ Paquin, Louis-Claude. Site du cours *La rhétorique, dans le cadre de la maîtrise en communication multimédia interactif*, UQAM, octobre 2000, www.comm.uqam.ca/rheto/rheto/gen/gen0.html.

Un aspect non négligeable de la dimension esthétique est l'intégration de nos peintures abstraites ; même si elles n'ont pas été peintes particulièrement pour le projet « l'Œil du masque », elles demeurent une création d'un artiste d'origine bamanan et contribuent à la signature de notre dispositif. Abstraites, elles s'intègrent bien au propos du dispositif. Elles ont un plus grand pouvoir évocateur lorsqu'elles interagissent entre elles et créent ainsi dans leur jumelage des images fantômes issues de leurs interactions perpétuelles pendant le voyage initiatique.

Pour l'environnement sonore, nous avons choisi des sons et des bruits en rapport avec l'eau, des voix et des paroles bamanan, de la musique avec des instruments tels que le balafon¹⁰, le djembé¹¹, des instruments à vent, etc. Des sons et des bruits étranges, pouvant provoquer la confusion et induire la peur, ont été incorporés aux paysages sonores de la brousse sahélienne pour évoquer l'inexploré. Le paysage sonore est composé d'une trame de base (par exemple le son de la brousse, dominé par les grillons, les oiseaux et parfois, des animaux sauvages) et de plusieurs strates.

Dans ces couches, des sons en rapport avec la confrérie du Komo viennent se greffer pour occuper les lieux et donner une atmosphère de cérémonie rituelle. Sur la dernière couche, un narrateur nomme et répète les idéogrammes de façon systématique afin qu'ils restent à jamais gravés dans la mémoire des postulants.

Nous avons conçu une interface graphique permettant une meilleure compréhension de la structure des idéogrammes et de leur sens tout en donnant des informations textuelles. La musique choisie accompagne et facilite le décodage. Cette interface est transparente et laisse voir le déplacement des idéogrammes sans arrêter le cours de l'événement initiatique.

¹⁰ Balafon : genre de xylophone dont la caisse de résonance consiste en une série de Calebasses.

¹¹ Djembé : grand tambour africain.

2.2.5 Dimension sémantique / communication

Le dispositif est composé d'un module d'introduction aux signes graphiques bamanan et de quatre modules qui interagissent entre eux. Les modules constituent les phases initiatiques et les aspects d'un processus d'intégration.

Le module d'introduction a pour objet de préparer l'interacteur et de lui servir de guide dans son voyage initiatique. La voix d'un médiateur indique à l'interacteur ce en quoi consistera son exploration du dispositif.

Les symboles graphiques sont des inscriptions qui expriment, au moyen de tracés, des idées, des concepts ou des messages dans le but de communiquer. Ce sont des signes. Ils revêtent une importance capitale dans les sociétés orales. Ils apparaissent sur des objets des trois catégories : l'homme lui-même et son corps, la nature et ses éléments, les produits de fabrication de l'homme.

Dès la découverte de l'art nègre, on a pensé que les symboles qu'ils présentent, doivent avoir une autre signification que la simple fonction esthétique. Mais malgré la découverte de la portée des symboles graphiques dans la vie religieuse des peuples soudanais par Griaule et Dieterlen en 1951, la complexité de ces systèmes de communication, leur hermétisme et le refus obstiné de certains africanistes de reconnaître aux Africains toute forme d'écriture n'ont guère encouragé la recherche dans ce domaine. La lecture de ces constats nous ont doublement encouragé à utiliser les symboles graphiques comme « centre de rayonnement du sens » dans notre dispositif.

Lors des séances du Komo, les dirigeants recourent aux percussions qui produisent des sons impressionnants et inquiétants. Des musiciens utilisent leur talent pour provoquer plusieurs types d'émotions chez les participants. Le porteur de masque exprime son message à travers un mirliton¹² qui déforme sa voix et des danseurs qui se livrent à des acrobaties. Ces caractéristiques favorisent l'immersion à travers un événement hautement théâtralisé.

¹² Mirliton : tube creux (de roseau, de carton, etc.) garni à ses deux extrémités d'une membrane (papier fin, peau d'oignon) et percé d'une ouverture latérale près de chaque bout, sur laquelle on applique les lèvres pour nasiller un air.

À l'image de cette performance, notre œuvre allait prendre la forme d'un univers immersif qui évoque l'initiation à la société secrète du Komo afin de permettre à l'interacteur de dialoguer avec la culture bamanan et de se la représenter. Notre création poétique se compose de peintures abstraites, de chants et de paroles évoquant la savane et de signes graphiques rappelant les valeurs intellectuelles et spirituelles de la société du Komo. L'ensemble forme une sorte de grammaire visuelle que chaque interacteur lit et décode à sa manière.

L'idée de l'initiation s'est imposée par le fait que c'est un passage entre deux états, pendant lequel le postulant doit faire face à certaines épreuves. Ces dernières demandent une préparation et une attention particulières de tous les postulants. En mettant en place un voyage initiatique, nous voulons inciter l'interacteur à être attentif à l'univers immersif qu'on lui propose. Nous croyons que l'interlocuteur de « l'Œil du masque » conservera mieux en lui son expérience virtuelle grâce à cette mise en scène.

Dans le module 1 (« l'Œil du masque »), l'interacteur établit un contact avec les signes graphiques bamanan et se familiarise avec la diversité de leurs formes et la prononciation de leurs noms. Nous comparons ce module à un lieu de rencontre entre deux interlocuteurs inconnus. L'interacteur amorce son voyage initiatique de la même manière qu'affirmait jadis B. Malinowski : « L'étude d'une culture étrangère ressemble à celle d'une langue étrangère : elle commence par une assimilation et une traduction brute, pour finir par un affranchissement complet du milieu ancien et une maîtrise d'orientation dans le nouveau »¹³.

Le module 2 (La culture) est le lieu du ruissellement perpétuel du savoir (signes graphiques) en bandes parallèles. Nous comparons ce module à une multitude de connaissances qu'un non-initié doit absorber afin de faire un lien entre les composantes des idéogrammes au cours de son voyage initiatique. Cette étape est très importante car elle permet à l'interacteur d'identifier les idéogrammes et elle facilitera leur manipulation adéquate au moment opportun. Ainsi, le nouveau voyageur se construit petit à petit un bagage de savoirs garants de son développement spirituel et culturel bamanan.

Le module 3 (Le rituel) constitue un univers où on dépasse le stade d'identification des idéogrammes pour appliquer leur utilisation au cours du voyage initiatique. Nous comparons ce module aux

¹³ Malinowski, B. « La vie sexuelle des sauvages du nord-ouest de la Mélanésie », Payot, Paris, 1930,, cité dans D. Zahan, *Sociétés d'initiation bambara, le N'domo, le Korè*, Mouton et Co., Paris, 1960, Prolégomènes.

opérations complexes par lesquelles nous appréhendons tous les jours notre univers et nous résolvons les problèmes auxquels nous faisons face. Nous construisons notre savoir à travers ces expériences concrètes.

Pour les Bamanan, la décomposition du signe est associée au fait que l'homme « possède » ou « ne possède pas » l'objet qu'il désigne. L'homme « qui contient toutes les choses de l'univers ne les a possédées que par une opération de l'esprit consistant à décomposer les signes qui les représentaient, et à en analyser les parties »¹⁴. Toute l'architecture de notre projet est érigée sur ce principe, et particulièrement dans ce module, c'est pièce par pièce, signe par signe que l'interacteur gagnera sa connaissance du monde bamanan.

Le module 4 (La spiritualité et le symbolisme) est la phase d'approfondissement. Nous comparons ce module à un ressourcement perpétuel. L'initiation est une genèse qui force à revenir constamment aux sources. Ce module donne le sens des idéogrammes afin de permettre aux initiés de savoir les utiliser de façon appropriée.

2.2.6 Dimension technique

Nous avons choisi le cédérom et éventuellement le site Web comme support pour leur accessibilité et leur facilité d'utilisation. Ils permettent de rejoindre des personnes qui ne s'intéressent de prime abord ni à la culture bamanan, ni à la culture africaine en général. Ce sont également des médias privilégiés pour rejoindre les jeunes.

Notre objectif était d'utiliser l'outil le plus approprié pour rejoindre les non-initiés, les jeunes en particulier. Aujourd'hui l'Internet est le moyen idéal pour communiquer avec le monde entier. Il semble évident que les générations à venir s'en serviront beaucoup plus pour échanger le savoir à travers la planète. Nous pensons que les écoles, les bibliothèques et les musées des pays africains auront de plus en plus l'équipement nécessaire pour permettre la consultation des contenus virtuels : cédérom, DVD et tout autre support informatique amovible.

¹⁴ Dieterlen, G. et Y. Cissé, 1972. *Les fondements de la société d'initiation du Komo*, Mouton et Co., Paris, p.75

Les supports amovibles peuvent être une solution aux problèmes d'accès à l'Internet. C'est pour cette raison que nous avons privilégié le cédérom pour notre dispositif dans un premier temps. Plusieurs personnes possèdent des ordinateurs, mais malheureusement, pour toutes sortes de raisons, elles n'ont pas toujours d'accès à l'Internet. Le cédérom se présente comme une alternative et il s'échange sans difficulté.

Les langages de programmation Lingo et Java nous ont semblé au départ les plus appropriés pour réaliser notre dispositif. Nous avons conçu le dispositif avec le Lingo et nous avons constaté plusieurs incompatibilités et plusieurs difficultés lors de l'intégration des idéogrammes aux formats vectoriels importés du logiciel Adobe Illustrator. Par exemple, nous avions de la difficulté à modifier les attributs de couleur des formes que l'on parvenait à importer. Dans certains cas, nous perdions tout simplement plusieurs parties de nos formes importées, bien que nous nous soyons assuré d'avoir les bonnes extensions disponibles à cette fin. Nous avons finalement décidé de conserver les formes des idéogrammes au format Illustrator et nous avons ensuite converti l'ensemble des copies au format png¹⁵ comme format d'intégration dans Director.

Nous avons poursuivi le développement du dispositif de « l'Œil du masque » en tenant compte des contraintes de notre outil de développement et du temps dont nous disposions.

Les logiciels que nous avons utilisés pour mener à bien ce projet sont des logiciels qui génèrent des images vectorielles tels que Adobe Illustrator pour le dessin des idéogrammes et de l'interface d'évocation et Adobe Photoshop qui génère et traite des données d'image en pixels. Pour le traitement des séquences vidéo et pour la capture et l'organisation des vidéos de notre collecte de données nous avons utilisé Final Cut Pro d'Apple. Adobe After Effects a servi à préparer des petits clips devant évoquer de manière générique le sens des idéogrammes. Nous avons décidé d'éliminer ces clips de notre dispositif final pour éviter de créer une ambiguïté dans notre propos. Nous avons choisi Pro

¹⁵ Png : (Portable Network Graphics) : ce format a été développé pour offrir une alternative sans brevet au format gif. Il est utilisé pour une compression sans perte et un affichage des images sur le Web. Il prend en charge les images 24 bits et génère des transparences d'arrière-plan sans rendre le contour irrégulier. Le format png prend en charge les images RVB, à couleurs indexées, en niveaux de gris ou en mode Bitmap sans couche alpha. Il permet de conserver les transparences des images en niveaux de gris et RVB.

Tools de Digidesign pour la conception et le mixage des trames sonores. Peak de Bias Inc. a été retenu pour l'enregistrement, l'édition, le bouclage et le traitement audionumérique.

En ce qui concerne la conception sonore, nous avons observé et écouté le paysage sonore de la savane africaine afin d'en saisir sa structure et les sons qui la composent. Les sons dominants sont les cris des grillons, d'autres insectes et des oiseaux, l'écoulement de l'eau, les cris des animaux domestiques et sauvages de la savane du Mali. En plus des sons de la brousse, s'ajoutent les chants, les incitations et les incantations des prêtres du Komo, la musique instrumentale et d'autres voix humaines. La combinaison de cet ensemble constitue notre paysage sonore.

2.3 Critique de la démarche

2.3.1 Résultats obtenus

Au terme de la démarche décrite dans la section précédente, les résultats obtenus sont les suivants :

Concept identifié

Scénario élaboré

Contenu développé (informatif, visuel, sonore, interactivité)

Dispositif finalisé

2.3.1.1 Concept

Le concept de départ a relativement peu changé du début à la fin de notre démarche. Nous voulions utiliser une création poétique accessible par cédérom ou Internet qui puisse faire vivre à un interacteur non initié une expérience d'initiation à une société secrète. Nous avons retenu la société secrète du Komo, chez les Bamanan comme guide et le masque du Komo, les objets sacrés et les idéogrammes bamanan comme médiateurs.

2.3.1.2 Scénario

Le scénario a subi une évolution importante au cours du processus de création et de recherche. Son ampleur a dû être modulée par les limites techniques et temporelles auxquelles nous faisons face. Sa teneur a été changée au fur et à mesure de l'avancement de nos recherches et plus particulièrement à la suite de notre collecte de données. Le scénario final du dispositif peut être assimilé au scénario de l'initiation : l'interacteur découvre progressivement les masques, les objets sacrés et les idéogrammes, mais pour accéder au sens de ces derniers, il doit réussir certaines épreuves.

2.3.1.3 Contenu

Notre initiation, les recherches au musée et les rencontres avec les informateurs nous ont permis d'élargir notre compréhension sur certains aspects de la culture bamanan et surtout de la société du Komo.

L'initiation nous a offert l'occasion de nous faire une idée du déroulement de ce rituel dans le bois sacré. Elle nous a suggéré le genre d'émotions capables de s'emparer des nouveaux initiés. Malheureusement, elle ne nous a pas permis de vérifier nos hypothèses sur le rôle des signes graphiques lors des rites initiatiques du Komo.

Nous avons ressenti la peur face à cet inconnu, la peur de l'idée que nous nous faisons de cette société du Komo. Avant notre initiation, plusieurs des personnes contactées étaient réticentes à donner une réponse à nos questions, sachant que nous n'étions pas membre en règle de la confrérie. Le silence auquel nous faisons face a été un facteur d'amplification de nos idées préconçues.

Dès que nous avons fait partie de la confrérie, nous avons pu utiliser le code secret pour avoir droit à une attention particulière. À partir de ce moment, nous allions être toujours les bienvenus dans n'importe quelle société du Komo tant et aussi longtemps que nous respecterions les ententes. On rentre dans le Komo, mais on n'en sort jamais. Nous avons ainsi obtenu de nombreuses informations que nous avons exploitées pour développer le contenu de notre dispositif.

Par ailleurs, nos récoltes de données audio et visuelles nous ont permis d'obtenir huit heures de tournage, près d'une douzaine d'heures d'enregistrement audio et quelque 400 photos d'artefacts et de scènes de la vie quotidienne. De toutes ces données, il fallait extraire l'information nécessaire pour réaliser « l'Œil du masque ».

2.3.1.4 Dispositif final

Nous avons réussi à compléter un dispositif répondant à notre concept, selon le dernier scénario envisagé qui incorpore les éléments recueillis au cours de nos recherches au Canada et au Mali. Ce dispositif fonctionne sur les Macintosh Classique et OSX ainsi que sur PC. Il est décrit en détails dans la section 4.3 du chapitre 4, Version finale du dispositif.

2.3.2 Difficultés rencontrées

2.3.2.1 Difficultés d'ordre conceptuel

En voulant traiter plusieurs aspects de la culture bamanan, nous avons défini un projet initial trop ambitieux, certainement à cause de la méconnaissance de l'ampleur du travail nécessaire à son développement. Nous voulions démontrer que notre approche de création poétique multimédia permettait non seulement d'immerger l'interacteur, mais aussi de valoriser le patrimoine culturel. Au début du projet, les idées se bouscuaient sans cesse à tel point que nous avons sous-estimé l'effort nécessaire à la réalisation du projet. Après les premières tentatives qui devaient aboutir au prototype, nous avons finalement pu évaluer la charge approximative de travail à laquelle nous faisons face.

Afin de donner une forme définitive à notre sujet, il fallait se demander dans quelle mesure et sous quelle forme nous pouvions présenter, dans une création poétique, une activité humaine difficile à vulgariser autrement que par des moyens documentaires. Comment garder l'équilibre entre la réalité quotidienne d'une société secrète bamanan et une création virtuelle ?

Il était difficile de garder le cap sur le genre de création que nous visons (création poétique, voyage initiatique) et de sortir des sentiers battus tout en maintenant l'intérêt de l'interacteur. En tentant de jouer un rôle dans la préservation de cette facette du patrimoine immatériel bamanan qu'est l'initiation à la société du Komo, il ne fallait pas retomber dans le mode descriptif et démonstratif du genre documentaire. Nous envisagions un projet trop ambitieux pour un mémoire de maîtrise ; nous avons passé trop de temps à vouloir élaborer une architecture de dispositif à modules multiples trop complexe pour les supports et les moyens dont nous disposions. Nous nous attendions à ce que les idéogrammes bamanan jouent un rôle particulier dans la société du Komo. Selon Germaine Dieterlen et Youssouf Tata Cissé¹⁶, le Komo est le dépositaire de ces signes graphiques, plus particulièrement lors de l'initiation, mais cela n'a pas été confirmé par notre recherche sur le terrain. Les informateurs faisaient par compte toujours allusion à la géomancie. C'est pourquoi nous nous sommes intéressés davantage aux pratiques divinatoires du Komo.

Le fait qu'aucun des informateurs des différentes branches du Komo consultés n'aient mentionné un quelconque usage des signes graphiques nous a fait remettre en question à la fois les lectures faites par le passé sur le sujet et la crédibilité des informateurs. Après réflexion, cette différence peut être mise sur le compte du peu de temps qui était à notre disposition pour notre recherche sur le terrain et s'expliquer en partie par l'absence de personnes très âgées parmi nos informateurs, notre manque de bases en anthropologie et la grande hétérogénéité au sein du Komo.

2.3.2.2 Difficultés d'ordre technique

L'évolution de « l'Œil du masque » nous a permis de découvrir la complexité et les difficultés techniques qui peuvent survenir pendant l'usage des outils technologiques de communication. Au début, on se fait une idée de la capacité de l'outil technologique, et, à partir de cette appréciation, on le choisit en se fiant à nos connaissances antérieures en ignorant parfois les difficultés et les imprévus que peut réserver l'outil. L'évaluation de la faisabilité ne doit pas reposer sur des suppositions. Nous avons sous-estimé l'énorme travail qu'il fallait accomplir avant même d'amorcer le développement du projet.

¹⁶ Dieterlen, G. et Y. Cissé, 1972. *Les fondements de la société d'initiation du Komo*, Mouton et Co., Paris, p. 75.

Il fallait acquérir une base assez solide en développement d'application avant d'initier le projet pour faire le bon choix du programme à utiliser. Nous avons perdu beaucoup de temps à vouloir apprendre le langage Java au lieu de continuer avec le Lingo qui n'est pas nécessairement approprié pour le travail que nous désirions accomplir. Toutes ces hésitations font partie du processus d'apprentissage du travail de création avec les nouvelles technologies de communication.

Il est certain que le temps perdu durant l'exploration des différentes applications a retardé le développement du dispositif, mais vue sous un autre angle, on dira que cette démarche a permis d'asseoir en conséquence nos choix définitifs. Il fallait vérifier les hypothèses sur lesquelles nous fondions nos choix de langages de programmation. Il était important de vérifier nous-même les issues de nos choix. Ces démarches nous serviront dans le futur dans de pareilles situations.

Finalement, nous avons poursuivi le développement de « l'Œil du masque » avec le langage Lingo du logiciel Director de Macromédia. Et ainsi, les ressources du prototype ont grandement été utiles pour résoudre l'essentiel des problèmes persistants.

CHAPITRE 3 : Cadrage historique

3.1 Du point de vue du sujet

Cette section présente certains aspects de l'initiation au Komo, du culte et de la société initiatique du Komo, qui est propriétaire de l'ensemble des idéogrammes. Ces idéogrammes englobaient et résumeraient à la fois les valeurs intellectuelles et spirituelles permanentes et les bases matérielles de la société des bamanan.

3.1.1 La tradition du Komo

Le Komo a pour but de permettre à l'homme de se connaître lui-même. Nous ne saurions pas dire comment le Komo a été introduit, ou a pris naissance chez les Bamanan. Plusieurs légendes racontent des versions différentes de l'évolution du culte du Komo. D'après nos informateurs, il semble que depuis le XIV^e siècle, le culte du Komo n'a pas cessé d'être un adversaire de taille de la religion musulmane au Mali. Pour contrer cette dernière, le culte du Komo, en plus de ses boliw, a importé certains objets de culte qui ont germé sur le même sol que l'islam selon plusieurs versions de la légende. Au cours du XX^e siècle, la religion musulmane a accru le nombre de ses adeptes au sein même de la communauté bamanan. Par conséquent, plusieurs cultes traditionnels sont disparus ou sont en voie de disparition totale. Bien qu'opposés, il y a toutefois certains points communs entre les deux religions, ce qui conduit parfois à certains échanges de services entre les grands prêtres des deux cultes.

La société du Komo dans chaque village est composée de tous les hommes initiés. Ils sont groupés par promotions d'hommes circoncis la même année. Tout individu qui n'a pas été initié après sa circoncision peut être initié plus tard. Il appartiendra à la promotion avec laquelle il aura été initié.

La cérémonie d'entrée et la participation aux rites occasionne de nombreux frais, ce qui empêche certains villageois de se faire initier et les encourage même, dans certains cas, à se convertir à l'Islam.

Le Komo est dépositaire des forces spirituelles de ses membres et participe à ce titre à la plupart des activités de leur vie. Il joue un rôle remarquable dans tous les aspects et à toutes les étapes de la vie de sa communauté. Il favorise les échanges culturels entre initiés et explique les mythes et leurs fondements métaphysiques.

Le Komo enseigne le droit et les devoirs des membres, définit les interdits et sanctionne les contrevenants. Il favorise la discipline et soutient l'organisation sociale de la communauté.

3.1.2 L'initiation au Komo

L'initiation au Komo est effectuée de nuit. Le prêtre présente les outils des ancêtres aux futurs membres. Il leur en explique l'origine, l'histoire, le rôle et la valeur spirituelle. Il leur enseigne le respect qu'ils doivent aux ancêtres, le respect des interdits et du secret dans lequel doit être tenu tout ce qui concerne l'organisation.

Une cérémonie rituelle du Komo constitue une performance complètement immersive où toutes sortes d'émotions cohabitent: la peur, la joie, l'inquiétude, le danger etc. La théâtralité de cette cérémonie rituelle assure des objectifs de la société secrète du Komo. La force des cérémonies rituelles prend naissance dans l'interaction entre les membres sociétaires de la confrérie qui participent tous pleinement lors des réunions du Komo.

L'initiation n'est pas une fin en soi, elle est le début d'un long processus au cours duquel l'initié apprend à apprivoiser son univers.

3.1.3 Le Komo aujourd'hui

Le culte du Komo, bien qu'il soit considéré comme étant en régression, continue quand même à attirer de nouveaux adeptes pour plusieurs raisons, surtout aux alentours des villes. Par compte, dans certains villages, les bosquets, les sanctuaires, les bois sacrés et les autels ont tout simplement cédé leur place aux mosquées. Le culte est en régression dans les villages, mais il migre vers la ville en s'adaptant aux réalités de ce milieu.

La société initiatique du Komo a déjà fait l'objet de plus d'un demi-siècle de recherche par les ethnologues français en collaboration avec des informateurs et des chercheurs maliens. Ces collaborations ont permis d'importantes publications sur la société initiatique du Komo.

Cependant, les livres et revues sociologiques, anthropologiques et ethnologiques ne sont pas à la portée de tous, à cause de leur caractère scientifique. Beaucoup de documents publiés sur le sujet sont épuisés et sont pratiquement introuvables. Ces livres se font rares aussi bien dans les bibliothèques nationales que dans les bibliothèques des grandes universités.

3.2 Du point de vue multimédia interactif

Le Komo recourt à des percussions impressionnantes. Les porteurs de masques prononcent des paroles avec un mirliton. Des flûtes ou des trompettes peuvent également jouer un rôle lors de ces spectacles rituels.

Nous ne pouvons parler de multimédia interactif au sens technologique du terme, même si tous les éléments constitutifs du multimédia sont réunis dans les rites du Komo. Nous pourrions invoquer un « multimédia interactif traditionnel » bamanan qui ne se consulte pas de manière interactive, mais se vit de manière interactive, *in situ*.

Quelques tentatives de diffusion de certains aspects du patrimoine culturel africain par les nouvelles technologies de l'information et des communications ont vu le jour avec l'aide de l'AIF dans quelques pays d'Afrique de l'Ouest. L'UNESCO continue d'encourager des artistes et des institutions à s'engager dans la lutte pour la sauvegarde du patrimoine mondial immatériel et matériel, en mettant à profit leur talent, leur créativité et les outils des nouveaux médias.

Plusieurs artistes et institutions sont cités par le site « Digital Arts » de l'UNESCO, mais à notre connaissance, aucun projet du genre de « l'Œil du masque » n'a été conçu. Peut-être que ce type de création, à cause de sa taille en termes d'espace de stockage, ne permet pas pour le moment un accès à partir de l'Internet. Dans tous les cas nous n'avons pas eu connaissance que de ce type de production ait été développé à ce jour. Sur le site de L'UNESCO, on donne le lien vers des sites de galeries de tout

genre, des adresses d'institutions qui ont gagné des prix, mais tous ces dispositifs demeurent conventionnels dans leur ergonomie communicationnelle. On peut les assimiler à des documentaires sur ordinateur ou à des visites guidées virtuelles de musées.

3.3 Du point de vue des antécédents

Le Musée National du Mali, dans son rôle de protecteur des collections d'objets présentant un intérêt historique, compte plus d'objets des Bamanan parmi ses collections que de toutes les autres ethnies. Il possède aussi des extraits de films documentaires et de vidéo sur les événements marquants qui ont contribué à l'évolution culturelle malienne.

Pour rendre accessible ces archives audiovisuelles aux écoles, aux étudiants et au grand public, le musée met une salle de projection à leur disposition. Ainsi, les techniques artistiques traditionnelles de nos ancêtres et de nos grands-parents sont accessibles aux nouvelles générations. On trouve la description du déroulement de certaines cérémonies rituelles affichée auprès des objets considérés comme des pièces importantes de ces rites. De plus, des animateurs culturels qualifiés répondent aux questions des visiteurs.

Le gouvernement la nouvelle Calédonie a mis en place des sites Web, dans le cadre de la sauvegarde du patrimoine culturel, afin de rendre accessible des images et des textes présentant son patrimoine national.

Depuis quelques années, l'AIF, l'UNESCO et certains bailleurs de fonds tentent de trouver les moyens durables pour la sauvegarde du patrimoine culturel malien. Le musée essaie de concevoir une base de données audiovisuelles de sa collection. Il a également bénéficié de la conception d'un cédérom culturel et travaille au développement d'un site Web.

À notre connaissance, depuis l'avènement des nouveaux médias de communication, les productions multimédias diffusant le patrimoine culturel de l'Afrique de l'Ouest sont des cédéroms de type documentaire dans lesquels le niveau d'interactivité se limite à l'activation et à la navigation dans un système où cette navigation est fortement orientée par les auteurs. Ces cédéroms sont du genre didactique ; l'exemple le plus frappant est celui des cédéroms financés par l'AIF pour les musées du

Burkina Fasso et du Mali : Patrimoines culturels vol.1 Manéga/Burkina Fasso et Patrimoines culturels vol.2, Bamako/Mali. Ces cédéroms dénoncent le pillage des objets témoins de l'histoire et se veulent un moyen de privilégier l'accès à une banque de données rares.

3.4 Nouveauté du projet

« L'Œil du masque » est la seule production multimédia interactive réalisée sur ce thème de société secrète du Komo, à notre connaissance. L'idée originale de simulation d'une initiation pour des pratiques culturelles en voie de disparition constitue un aspect non négligeable de la nouveauté du projet.

« L'Œil du masque » se distingue par son univers immersif et son genre poétique. L'interacteur doit explorer cet environnement à la manière d'une quête sémantique. « L'Œil du masque » est une métaphore qui invite l'utilisateur à parcourir, à vivre des émotions comme s'il entreprenait un voyage spirituel.

Cette tentative de recréer une telle expérience est, à notre connaissance, une première en son genre. Ce type de création peut ouvrir la voie à une exploration à travers laquelle les artistes trouveront comment intégrer leur passé culturel à leur pratique artistique et maîtriser les outils multimédias pour mieux présenter leur création à travers le monde. Ce projet, nous l'espérons, saura encourager les artistes à envisager différentes possibilités dans leur pratique artistique, tout en appuyant leur communauté dans la valorisation de sa culture.

CHAPITRE 4 : Mise à jour du projet

4.1 Rappel des conclusions du pré-test

Rappelons que nous avons d'abord développé un prototype de notre dispositif que nous avons testé auprès d'un échantillon de 12 personnes (voir Annexe 1, Rapport du pré-test du prototype, automne 2002). Le prototype de « l'Œil du masque » comportait essentiellement le jeu des idéogrammes qui allait devenir le module 3, Le rituel, accompagné d'un environnement sonore et visuel. L'objectif du pré-test était de vérifier l'efficacité du prototype par rapport à son ergonomie cognitive, perceptuelle et communicationnelle.

L'expérimentation nous a permis de vérifier que la visée de notre projet était réaliste mais que certaines modifications et l'approfondissement de certains aspects s'imposaient. Le tableau 4.1 synthétise dans la colonne de gauche nos principales conclusions quant aux éléments du prototype à améliorer. Dans la colonne de droite, nous expliquons les changements apportés pour chacun de ces éléments dans le dispositif. Les résultats détaillés du pré-test sont donnés dans le rapport d'évaluation du prototype en annexe.

Tableau 4.1 Ajustements amenés par les conclusions du pré-test

Critique du prototype	Mise à jour du prototype
Du point de vue de l'ergonomie cognitive	
Ajouter un événement ou un signe quelconque assez explicite qui déclencherait une réaction de l'interacteur au lancement du dispositif.	Nous avons ajouté en introduction la lecture par un narrateur d'un texte expliquant ce que sont les idéogrammes bamanan, leur rôle et la propriété qu'ont certains d'entre eux de se décomposer en segments.
Mettre plus en évidence les rôles des différents sons dans la version finale	Nous avons accentué le rôle de signalisation des sons : 1) quand l'interacteur entre en contact avec un idéogramme, un narrateur prononce le nom de ce signe, 2) si l'interacteur entre en contact avec un objet sacré, des sons perturbateurs se manifestent, 3) un son signale l'entrée ou la sortie d'un idéogramme ou d'un segment dans la zone circulaire et 4) après trois tentatives de recomposition d'idéogrammes, des incantations en bamanan soulignent l'échec de façon subtile.
Renforcer la métaphore du ruissellement des idéogrammes	Nous avons ajouté en trame sonore un écoulement d'eau pendant toute la durée du ruissellement des idéogrammes.
Améliorer l'étape de la zone circulaire en ajoutant plus d'indices sonores ou visuels	1) Nous avons scénarisé le curseur différemment selon que l'interacteur est à l'extérieur du cercle (masque de Tyivara) ou à l'intérieur (objet sacré zoomorphe). 2) Dès que la zone circulaire apparaît, les sons s'intensifient : cris des bêtes sauvages, incantations des prêtres du Komo.
Meilleure mise en contexte du masque pour améliorer l'exploration	Afin de bien marquer que le masque est l'emblème de la société du Komo, nous le présentons au démarrage du dispositif, jouant un peu le rôle de présentateur, et lorsque l'interacteur réussit à recomposer un idéogramme divisible. Le masque guide alors l'interacteur vers le module 4, La spiritualité et le symbolisme qui donne le sens des différents idéogrammes.
Du point de vue de l'ergonomie perceptuelle	
Intégrer plus d'indices avec les	1) Dans les modules 2 et 3, lorsque l'interacteur entre en contact

idéogrammes pour faire comprendre le principe de décomposition sans enlever l'effet de mystère qui les enveloppe	avec un idéogramme divisible ou un segment d'idéogramme divisible, l'idéogramme et ses segments sont identifiés par un changement de couleur. 2) Les segments d'un idéogramme divisible se suivent l'un en dessous de l'autre derrière l'idéogramme complet.
Donner une référence aux idéogrammes décomposables dès le début de l'exploration	Le narrateur mentionne l'existence d'idéogrammes décomposables en plusieurs segments dans l'introduction.
Créer un lien entre les idéogrammes et les images de fonds	Après avoir intégré les autres changements et après réflexion, ce lien n'était pas nécessaire ni souhaitable pour créer l'effet désiré dans l'ensemble.
Du point de vue de l'ergonomie communicationnelle	
Intervenir en rendant la zone circulaire plus explicite	Le changement d'état du curseur localise l'interacteur par rapport à la zone circulaire.
Facteurs ennuyants du dispositif : le fait de ne pas savoir quoi faire, la zone circulaire qui apparaît ésotérique, le manque d'information	Nous avons ajouté des indications permettant à l'interacteur de repérer les idéogrammes décomposables, de mieux se situer. Nous avons ajouté des indices sonores. Les idéogrammes sont nommés dès que touchés. Nous avons gardé un certain niveau d'ésotérisme et de mystère pour maintenir l'évocation de la société secrète.
Revoir le concept de la zone circulaire en intégrant un peu plus d'information et en guidant de façon subtile l'interacteur dans son exploration	Comme mentionné au niveau de l'ergonomie cognitive, nous avons scénarisé le curseur différemment selon que l'interacteur est à l'extérieur ou à l'intérieur du cercle et nous avons intensifié les sons lors de l'apparition de la zone circulaire.

4.2 Apport de la collecte de données

La collecte de données à Bamako ne nous a pas permis de faire la lumière sur l'usage des signes graphiques fait par la société secrète du Komo. Les personnes interrogées nous ont toutes affirmé qu'il n'y a pas de lien entre la société du Komo et les signes graphiques. Par conséquent, elles ne pouvaient ni répondre à nos questions sur les signes graphiques, ni déterminer le rapport pouvant exister entre les idéogrammes et le Komo.

Malgré ce résultat inattendu de nos recherches sur le terrain, il nous a semblé nécessaire de conserver l'essentiel des informations sur les idéogrammes provenant des références scientifiques consultées. Cela convenait au développement de notre création poétique. Par contre, le réajustement du discours nous a forcé à abandonner certains de nos concepts et, du même coup, les informations et les contenus que nous avions conçus pour le module 4. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé de ne donner que des informations textuelles sur les signes graphiques, informations lues sur fond de musique bamanan. Nous avons abandonné les séquences d'images voulant évoquer le sens des différents idéogrammes mis en scène.

Les paroles, les incantations, les implorations, les invocations, les prières, les oraisons, les requêtes, conjurations, tout ce qui se dit lors des cérémonies, comment se manifestent-elles ? Notre participation à une initiation nous a fourni des éléments de réponses pour raffiner le mécanisme de transmission d'émotions de « l'Œil du masque ».

Grâce à notre initiation sur mesure, aux explications des informateurs sur le déroulement des cérémonies habituelles et à la récolte de son effectuée au Mali, nous avons pu concevoir des trames sonores reconstituant l'atmosphère des rituels des sociétés secrètes. Nous avons enregistré la voix de quelques prêtres du Komo lors des rites de sacrifice. Notre collecte de données nous a ainsi permis de remplacer les sons « passe-partout » du prototype par des sons authentiques.

Les nombreuses photographies et prises vidéo que nous avons rapportées de la collecte ont également contribué au dispositif final.

4.3 Version finale du dispositif

Qu'avons-nous ressenti lors de notre expérience d'initiation? Peur d'être confronté à des questions sans réponse, doute par rapport aux événements inconnus qui nous attendaient et anxiété qui rendait l'attente interminable.

Quel est l'environnement idéal pour provoquer ces états d'âme ? Un lieu mystérieux, secret, isolé, sombre, habité par des bruits inhabituels et inquiétants.

Comment faire pour transposer l'émotion vécue et l'atmosphère au cours d'une telle expérience dans un dispositif virtuel ? En agencant des éléments visuels et sonores selon un dosage adéquat dans une mise en scène interactive soutenant l'émotion.

4.3.1 *Paysage sonore*

Voici les éléments clés du paysage sonore du dispositif final.

En introduction, et dans tous les modules, le paysage sonore de fond est composé de bruits de la savane, d'incantations de prêtres du Komo, de chants de cérémonie, de sons d'instrument de musique afin de recréer l'atmosphère du bois sacré où se déroulent les initiations. Ce paysage est composé de couches différentes, avec des variations multiples des composantes qui sont « jouées » de façon aléatoire, de telle sorte que l'expérience de l'interacteur peut se prolonger sans qu'il ne ressente la monotonie.

Nous faisons par la suite entrer en scène un narrateur qui explique en français ce que sont les idéogrammes, leur rôle et leur importance dans la culture bamanan et la propriété qu'ont certains d'entre eux de se décomposer (ce texte est donné à l'annexe 4. Texte d'introduction du dispositif). Ce guide donne à l'interacteur des indices allant faciliter son voyage initiatique.

Dans l'ensemble des modules, chaque fois que l'interacteur touche un idéogramme, une voix nomme cet idéogramme en bamanan. Notre objectif avec ce procédé est double : faire entendre la langue bamanan et sa tonalité particulière et identifier les idéogrammes.

Quand on clique sur un objet rituel, des sons menaçants rappellent que cet objet est sacré et ne doit être manipulé que par le chef du Komo.

Quand on sélectionne un idéogramme ou un segment d'idéogramme, le bruit d'un objet chutant dans l'eau se fait entendre.

Dans le module 3, Le rituel, les sons gagnent en intensité pour augmenter la charge émotive de l'interacteur qui se retrouve au cœur de l'initiation. Les incantations des prêtres deviennent particulièrement insistantes. Un son particulier signale l'entrée et la sortie dans la zone circulaire (zone de reconstitution des idéogrammes). Quand les masques apparaissent, si l'interacteur y touche, le rugissement des bêtes sauvages résonne. Enfin, lorsque l'interacteur a fait trois tentatives infructueuses de reconstitution d'idéogramme, une incantation alarmante se fait entendre en guise de mise en garde.

Dans le module 4, Le spirituel et le symbolique, des chants et de la musique bamanan sont entendus de façon aléatoire pour accompagner la découverte du sens des idéogrammes par l'interacteur. Entre chaque module, un torrent d'eau transporte l'interacteur.

4.3.2 Paysage visuel

Dans les quatre modules, la toile de fond joue un rôle très important dans le dispositif final. Elle est constituée de peintures abstraites qui se déplacent, se chevauchent en transparence en suivant des mouvements aléatoires. Elle représente le monde des esprits, de l'énergie active servant de courroie de transmission entre le monde temporel et spirituel. Ce monde est insaisissable. La toile de fond peut contribuer à susciter la peur, le doute et l'anxiété.

Nous avons fait en sorte que la superposition des peintures abstraites crée des formes instables afin d'éviter que l'interacteur ait quelque point de repère que ce soit. Nous croyons que l'apparition sporadique de ces fantômes attirera l'attention de l'utilisateur et provoquera chez lui le désir de décoder le message qu'ils transportent.

Le dispositif laisse apparaître de temps à autre de manière spontanée et subtile des objets sacrés de la société du Komo. Cette mise en scène indique les interdits à observer à l'égard de ces objets lors de l'initiation. Ces objets reçoivent des sacrifices afin de convoquer et d'influencer d'énormes forces spirituelles. La manipulation des objets sacrés n'avance en rien l'interacteur dans la reconstruction des idéogrammes ; ces auxiliaires magiques servent de lien entre les images de fond et les idéogrammes, entre les esprits et les humains. Cette stratégie a pour objectif d'amener l'interacteur à prendre le temps de dialoguer avec le dispositif.

Voici une description succincte des autres éléments visuels exploités dans les différentes sections du dispositif.

Lancement :

Titre superposé à une toile de fond statique avec quelques idéogrammes.

Introduction :

Toile statique avec nom du dispositif, nom de l'auteur et l'image du masque superposés sur ce fond.

Lente succession de séquences de flammes en fondu.

Module 1 :

Présence d'idéogrammes verts (représente la fécondité et l'agriculture, activité principale des bamanan). L'interacteur est scénarisé en masque de Tyiwara femelle (antilope) avec son petit sur le dos ; des gouttes d'eau, élément essentiel pour l'agriculture, s'échappent du masque.

Module 2 :

Les idéogrammes ruissellent vers le bas de l'écran, segments et idéogrammes décomposables se suivant en file. Le curseur est toujours un Tyiwara femelle, mais cette fois il n'y a pas de goutte d'eau qui s'échappe pour ne pas distraire l'interacteur de la structure des idéogrammes.

Module 3 :

Visuel identique au module 2.

Module 4 :

Lorsqu'on réussit à recomposer un idéogramme, une interface graphique s'ouvre présentant cet idéogramme et un texte expliquant sa signification.

Fermeture :

Quand on quitte, une image statique de la toile de fond apparaît avec le générique.

4.3.3 Interactivité

Dans tous les modules, lorsqu'un idéogramme est sélectionné, il passe du vert au blanc. Voici les éléments d'interactivité particuliers à chacun des modules.

Module 1 :

Lorsqu'un idéogramme est touché par l'interacteur, il change de couleur.

Quand on passe du module 1 ou module 2, l'idéogramme sélectionné grossit.

Module 3 :

Lorsqu'on sélectionne un idéogramme ou segment d'idéogramme, la zone circulaire apparaît et attire le signe sélectionné. Chaque fois que la zone circulaire accueille un idéogramme, le cercle grossit, jusqu'à contenir quatre signes au maximum ; à la sélection d'un 5^e élément, le cercle se rétrécit et conserve ce dernier élément seulement. Le cercle vibre ; chaque idéogramme qu'il accueille se met à vibrer lorsqu'il entre dans le cercle. Lorsqu'on réussit à reconstituer un idéogramme ou qu'on introduit un idéogramme non divisible, ce dernier grossit et un masque du Komo apparaît. L'interacteur est alors entraîné dans le module 4.

Module 4 :

Lorsqu'on survole l'idéogramme dans l'interface graphique, sa définition apparaît à sa droite ; quand on enlève le curseur, la définition disparaît. Si on veut quitter ce module, on clique n'importe où. Sinon, après quelques minutes d'inaction, le programme ramène l'interacteur au module 1.

À titre de transition, des séquences de flammes chatoient entre les modules. À tout moment, on peut quitter le programme en appuyant une touche du clavier.

CONCLUSION

Nous n'avons modifié notre objectif à aucun moment du développement et de la réalisation du projet. À part quelques changements pour des raisons de clarté, nous avons gardé le cap sur le but de contribuer à faire découvrir l'Afrique autrement.

« L'Œil du masque » fait vivre une expérience d'initiation à la société secrète du Komo chez les Bamanan. Au cours de l'expérience, l'interacteur, par immersion, découvre un paysage sonore et un environnement visuel qui lui permettent de se faire une représentation du lieu d'initiation et qui l'incitent à participer à la reconstitution des composantes d'idéogrammes divisibles pour accéder, symboliquement, à la connaissance.

Nous espérons avoir réellement construit un pont entre la culture bamanan et l'interacteur par le biais d'outils et de techniques du multimédia interactif. Ce projet suggère à la fois le rôle que pourraient jouer les technologies de l'information dans la création artistique et la contribution qu'elles pourraient apporter dans la valorisation d'une culture.

Bien que la religion musulmane continue sa progression dans la conversion des Bamanan, elle ne saura pas empêcher les démarches de valorisation et de sauvegarde de la tradition bamanan, que ce soit par des procédés traditionnels ou multimédias. Le multimédia peut contribuer à protéger le patrimoine immatériel bamanan de la disparition en lui ouvrant une avenue internationale. C'est ce que nous avons voulu faire avec « L'Œil du masque ».

Notre projet a répondu à plusieurs de nos motivations personnelles. Déjà interpellé par la société du Komo au départ, notre intérêt n'a fait que grandir en découvrant plusieurs de ses facettes au cours de notre recherche. Nos investigations de la société du Komo nous ont imposé des questionnements sur la culture bamanan et beaucoup de patience. Ces efforts supplémentaires nous ont conduit à travers les nombreux méandres de cette culture. Ces efforts nécessaires nous ont surpris, étant nous-même bamanan, et nous ont ouvert à un univers immense de nouvelles connaissances. Notre approfondissement de la culture bamanan ne manquera pas de transparaître dans notre pratique artistique, que ce soit par l'entremise des arts conventionnels ou par celui des arts médiatiques.

Il pourrait être intéressant de vérifier l'influence de différentes variables relatives à l'interacteur sur l'efficacité de notre dispositif. À titre d'exemple, les interacteurs de cultures différentes réagissent-ils de la même manière? Y a-t-il une différence en fonction de l'âge? du degré d'exposition préalable aux nouvelles technologies de l'information? de la connaissance de la culture bamanan? Quels sont les éléments (sonores, visuels ou interactifs) qui modulent le plus les différences de réaction entre les interacteurs selon leur profil? Quel type d'ergonomie (cognitive, perceptuelle ou sémantique) est la plus touchée par les variations de profil des interacteurs?

Comment pousser plus loin l'exploitation du multimédia pour prolonger ou intensifier l'expérience d'initiation au Komo virtuelle? Une avenue à explorer serait de développer l'aspect ludique du dispositif avec des éléments du jeu qui interagiraient entre eux pour mieux simuler les événements concomitants lors d'une cérémonie rituelle. Le jeu pourrait comporter plusieurs étapes ou niveaux, comme c'est le cas pour l'initiation à la société du Komo. En effet, l'initiation au Komo se poursuit tout au long de la vie de l'initié. On pourrait penser à scénariser d'autres postulants à l'initiation et des membres de la société. On pourrait associer à ces acteurs un certain nombre de comportements qui pourraient se manifester soit de façon aléatoire, soit en réaction au comportement de l'interacteur ou des autres postulants.

Une autre façon d'exploiter les résultats de notre recherche serait de créer un dispositif sur un concept semblable, mais pour d'autres rites traditionnels de la culture bamanan ou d'autres ethnies au Mali, ailleurs en Afrique ou sur d'autres continents. Les cultures autochtones de l'Amérique regorgent de pratiques symboliques qui pourraient se prêter à ce genre de traitement. Ne serait-il pas intéressant du point de vue de la recherche en communication d'identifier les différences à intégrer au niveau perceptuel et communicationnel selon la culture pour arriver aux mêmes fins, c'est-à-dire recréer par un univers immersif des émotions et une atmosphère aussi proches que possible de ceux qui prévalent au cours d'un rite donné?

Nous avons pensé à un projet qui pourrait être très original même si techniquement probablement complexe : permettre à l'interacteur de se créer un univers immersif sur mesure en fonction de ses propres références (racines, expériences, personnalité, perceptions, phobies, etc.). Un guide pourrait lui fournir des informations sur le rite ou l'élément culturel concerné par le dispositif et l'interacteur pourrait choisir des éléments d'une banque de sons et d'images pour restituer sa perception de l'émotion traduisant le mieux ce rite ou cet élément culturel.

Enfin, nous voudrions diffuser notre recherche par l'entremise de différents forums, afin d'encourager plus d'artistes africains à explorer le multimédia comme outil complémentaire dans leur processus de création.

Au terme du projet, nous réalisons l'importance d'avoir investigué nos racines afin de préciser notre identité. Nous avons entrepris une démarche exaltante qui nous servira toujours de référence pour notre pratique artistique. Les thèmes touchés au cours de notre recherche constituent une source presque inépuisable d'inspiration.

BIBLIOGRAPHIE

Blais, André. « Les NTIC, au service de la création? Entrevue avec Herver Fischer ». *Musées*, vol. 20, n0 1, 1998, pp 13-14.

Blum, Brian. *Interactive Media, essentials for success*, Ziff-Davis Press, Emeriville, 1995, 256 p.

Bouthat, Chantal. *Guide de présentation des mémoires et thèses*, Décanat des études avancées et de la recherche, UQAM, 1993, 110 p.

Collectif. Systèmes de signes. Textes réunis en hommage à Germaine Dieterlen, Hermann, Paris, 1978, 519 p.

Couloubaly, Pascal Baba F. *Les angoisses d'un monde*, NEA, Abidjan-Dakar-Lomé, 1980, 125 p.

Couloubaly, Pascal Baba F. Rite et société à travers le bafili, une cérémonie d'initiation à la géomancie chez les bambara du Mali, éditions Jamana, Bamako, 1995, 67 p.

Davallon, Jean. « Les multimédias du musée, une innovation en cours ». *Musées*, vol. 20, no 1, 1998, pp 6-12.

De Ganay, S., Lebeuf, A. Lebeuf, J.-P. et D. Zahan. *Ethnologiques. Hommages à Marcel Griaule*, Hermann, Paris, 1987, 430 p.

Dieterlen, G. *Essai sur la religion bambara*, Éditions de l'Université de Bruxelles, 1988, 2^e édition, 264 p.

Dieterlen, G. et Y.Cissé. *Les fondements de la société d'initiation du Komo*, Mouton et Co, Paris, 1992, 326 p.

Eco, Umberto. *Le signe*, Éditions Labor, Bruxelles, 1988, 276 p.

Faïk-Nzuji, Clémentine M. Le dit des signes. Répertoire de symboles graphiques dans les cultures et les arts africains, Musée canadien des civilisations, 1996, 211 p.

Frank, Barbara E. « Plus que des choses : les objets bamanan de fer, bois, terre, cuire et tissu ». In *Bamana, un art et un savoir-vivre au Mali*, sous la direction de Jean-Paul Colleyn, pp 45-73, Museum Reitberg, Zurich, 2002.

Gauthier, Benoît et all. *Recherche sociale, de la problématique à la collecte de données*, Presses de l'Université du Québec, 2^e édition, 1995, 584 p.

Golstein, Bernadette. « Technologies interactives dans les musées français : scénographie interactive et dispositif pédagogique ». *Musées*, vol. 20 no 1, 1998, pp 16-18.

Guillet, P., Perron, M. et C. Pageau. « Le défi des nouvelles technologies au musée ». *Musées*, vol. 20, no 1, 1998, pp. 3-4.

Jean, Georges. *L'écriture mémoire des hommes*, Gallimard, collection Découvertes Gallimard Archéologie, Paris, 1987, 224p.

Lapointe, Linda. « Vers une culture d'échange de l'information...L'Observatoire de la Société des musées québécois ». *Musées*, vol. 20, no 1, pp 21-23.

Létourneau, Jocelyn. *Le coffre à outils du chercheur débutant. Guide d'initiation au travail intellectuel*, Oxford University Press. Toronto, 1989, 227 p.

Leuzinger, Elsy. *Afrique. L'art des peuples noirs*, Paris, Éditions Albin Michel, Paris, 1962, 251 p.

Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, collection tel, Paris, 1945, 531 p.

Merleau-Ponty, Maurice. *L'Oeil et l'Esprit*, Gallimard, Paris, 1964, 92 p.

Monteil, Charles, *Les Bambara du Ségou et du Kaarta*, G.-P. Maisonneuve & Larose, Paris, 1977, 440 p.

Musée National du Mali. Musée National du Mali : collections permanentes, Bamako, 1995, 63 p.

Nadeau, Robert. *Vocabulaire technique et analytique de l'épistémologie*, Presses universitaires de France, Paris, 1999, 863 p.

Ndiye, Francine. *Secrets d'initiés. Masques d'Afrique noire dans les collections du musée de l'homme*, Éditions Sépia, 1994, 142 p.

Paquin, Louis-Claude. *Site du cours La rhétorique, dans le cadre de la maîtrise en communication multimédia interactif*, UQAM, octobre 2000, www.comm.uqam.ca/rheto/rheto/gen/gen0.html.

Pelletier, Jean-Jacques. *Écrire pour inquiéter et pour construire*, Éditions Trois-Pistoles, Québec, 2002, 257 p.

Pesot, Jurgen. *Silence, on parle. Introduction à la sémiotique*, collection Langue et société, Guérin éditeur limitée, Montréal, 1979, 156 p.

Priez, M.-A. et T. Renaut. *Masques, esprits d'Afrique*, ASA Éditions, Paris, 2000, 126 p.

Propp, Vladimir. *Morphologie du conte*, Seuil Poétique, Paris, 1970, 254 p.

Sissoko, Sada. *Le Kotèba et l'évolution du théâtre moderne au Mali*, Éditions Jamana, 1995, 59 p.

Site Internet de l'Université de Virginie, *African art : aesthetics and meaning. An Electronic Exhibition Catalog*, www.lib.virginia.edu/dic/exhib/93.ay.aa/african.html.

Vitebsky, Piers. *Les chamanes. Le grand voyage de l'âme, forces magiques, extase et guérison*, Evergreen (Taschen), collection Sagesses du monde, 2001, 184 p.

Zahan, Dominique. *Société d'initiation Bamara – Le N'Domo, le Koré*, Mouton et Co, Paris, 1960, 433 p.

Zahan, Dominique. *La dialectique du verbe chez les Bambara*, Mouton & Co, École Pratique des Hautes Études, Paris, 1963, 207 p.

Zahan, Dominique. *Religion, spiritualité et pensée africaines*, Payot, Paris 1970, 244 p.

ANNEXES

1. Rapport du pré-test du prototype

Rapport d'évaluation du prototype

L'ŒIL DU MASQUE

COM 7921 - 40 - Automne 2002

Séminaire de synthèse

Maîtrise en communication – option multimédia interactif

Professeur : Jean-François Renaud

Étudiant : Mamaddou Togola

Rapport d'évaluation du prototype

Introduction

Ce rapport d'évaluation du prototype a pour objet de faire le point sur l'administration de l'expérimentation du prototype, les conclusions à tirer de cette expérimentation et l'orientation à suivre pour poursuivre le développement du dispositif L'œil du masque.

Après un bref rappel du projet et du protocole d'expérimentation, nous nous concentrerons sur l'analyse des principaux résultats en regard des trois types d'ergonomie (cognitive, perceptuelle et communicationnelle). Nous terminerons ce rapport par un retour critique sur l'évaluation et sur les incidences de l'évaluation sur la poursuite du projet.

Rappel du projet

Dimension socio-politique

La problématique

Les occidentaux connaissent très peu l'Afrique et en ont une vision limitée et très folklorique. Beaucoup d'entre eux semblent ignorer que l'Afrique, avec sa cinquantaine de pays, a des visages multiples. Comme sur les autres continents, il y a de grandes différences d'un pays à l'autre, dans les différentes régions d'un même pays, dans la vie des différentes ethnies et entre la vie à la ville et à la campagne.

La visée

L'intention de mon projet est de faire connaître cette richesse et cette diversité en évitant aridité et académisme. Je désire utiliser le masque africain et une société secrète, pour faire découvrir différentes facettes de la culture et de la vie du peuple bamanan. Je veux dépayser les gens, leur faire réaliser que

l'Afrique, c'est bien autre chose que des grands animaux sauvages, des cannibales et des tissus colorés, les faire naviguer à l'aide de schèmes de référence tout à fait différents du système cartésien auquel ils sont habitués par la magie de la « socio-diversité ».

Le mot « bamanan » signifie dans la langue du même nom «refuser le maître ». Les Bamanan ont refusé pendant des siècles, et refusent encore dans une certaine mesure, la conversion à la chrétienté ou à l'islam et la soumission aux colonisateurs. Leur attachement aux pratiques magico-religieuses traditionnelles témoigne de leur indépendance d'esprit et les distinguent en partie des autres ethnies mandingues desquelles elles se rapprochent d'un point de vue ethnologique.

Avec ce projet, je veux à ma façon « sauver » une petite parcelle de la culture bamanan par le biais des nouvelles technologies de la communication en la rendant disponible à une audience planétaire. Il va sans dire que je souhaite que les Bamanan eux-mêmes contribuent par la suite au développement de ma création. Je veux aussi mieux comprendre mes racines par les sociétés secrètes pour faire avancer ma pratique d'arts visuels et partager mes découvertes par des nouvelles approches de la communication.

Dimension esthétique

Le peuple bamanan a une cosmogonie complexe et peu accessible. L'art et la sculpture en particulier y jouent un rôle très important. Le style des œuvres bamanan est très particulier, mais certaines caractéristiques se retrouvent chez d'autres ethnies qui vivent en synchrétisme ou à proximité. Les sculptures bamanan étaient l'œuvre des Noumous chez les anciens, issus d'une caste à la fois méprisée et redoutée. Les Noumous étaient non seulement les maîtres de la sculpture et des masques, mais aussi de la magie et du travail de la forge ; ils étaient donc les créateurs en titre de la communauté.

Sur le plan stylistique, on reconnaît aux sculptures bamanan une puissance architectonique et des formes sévères aux arêtes vives. Les Bamanan utilisent peu la couleur ; par contre, ils agrémentent leurs sculptures d'ornements et de clous en métal. On retrouve très souvent de fines encoches sur les plans de la sculpture ; mais la surface de certains masques, par contre, est tout à fait lisse. Je veux que l'esprit bamanan transparaisse de mon projet; le graphisme des pages sera donc sobre, très angulaire et

hautement symbolique. La texture sèche et latérisée de la savane et la granulosité des épis de mil référeront à la vie sédentaire et agricole des bamanan.

Problème de recherche

Les sociétés secrètes bamanan ont joué et continuent à jouer un rôle très important au sein du peuple bamanan.

De moins en moins de gens sont initiés aux sociétés secrètes.

Les connaissances sur les sociétés secrètes ne sont accessibles qu'aux initiés et aux scientifiques capables de lire les travaux très complexes réalisés à leur sujet.

Question de recherche

Comment utiliser les techniques du multimédia pour faire vivre à un non initié une expérience d'initiation à la société secrète du Komo?

Cadre conceptuel

Ma réalisation sera composée de quatre modules indépendants qui pourront également interagir à un moment ou un autre de la séance de l'interacteur:

- L'œil du masque
- La culture
- L'agriculture
- Le rituel et la spiritualité

Les sociétés secrètes servent de toile de fond et l'initiation est le fil conducteur.

Résumé du protocole d'évaluation

Échantillon

Douze personnes âgées de plus de 18 ans qui appartiennent à l'une ou l'autre des catégories suivantes :
originaire d'Afrique de l'Ouest, du groupe sociolinguistique mandingue, excluant les bamanan;
membre de l'ethnie des bamanan;
québécois d'une communauté culturelle, qui connaît ou non l'Afrique;
québécois de souche qui n'est jamais allé en Afrique;
québécois de souche qui est déjà allé en Afrique.

Ces personnes avaient toutes une certaine expérience d'utilisation de l'ordinateur et d'internet.

Composition de l'échantillon

Nombre d'expérimentateurs au total :	12
A. originaire d'Afrique de l'Ouest, du groupe sociolinguistique mandingue, excluant les bamanan :	3
B. membres de l'ethnie des bamanan :	1
C. québécois d'une communauté culturelle qui connaît ou non l'Afrique :	4
D. québécois de souche qui n'est jamais allé en Afrique :	3
E. québécois de souche qui est déjà allé en Afrique :	1

Notes

1) compte tenu que je n'ai pu mobiliser qu'un membre de l'ethnie bamanan, j'ai décidé de regrouper les catégories A et B en une nouvelle catégorie M (pour Mandingue). De plus, puisque je n'ai pas constaté une variation significative des réponses des expérimentateurs des catégories C, D et E, j'ai regroupé ces expérimentateurs dans l'ensemble Q (pour Québécois).

2) Il faut souligner que sur les douze expérimentateurs, il n'y avait que deux femmes : une dans la catégorie M et l'autre dans la catégorie Q.

Objet à évaluer

Création poétique sur le thème de l'initiation à une société secrète.

Protocole d'administration

Essai individuel de 20 minutes au plus.

Réponse à un questionnaire de façon anonyme (recueilli dans une enveloppe non identifiée).

Entrevue semi-dirigée (questions ouvertes) pour recueillir les impressions générales sur l'expérience vécue.

Principaux résultats**Résultats relatifs à l'ergonomie cognitive**

Huit des quatorze questions posées aux expérimentateurs étaient reliées à l'ergonomie cognitive. Ces questions visaient à vérifier la compréhension de l'interacteur en rapport aux différents éléments du dispositif : la prise de contact avec le dispositif, l'environnement sonore, le ruissellement des idéogrammes, la zone circulaire, le masque.

Prise de contact

Concernant la prise de contact avec le dispositif, la majorité des expérimentateurs (67%) attendaient un signe pour entrer en interaction. J'en ai conclu qu'il serait nécessaire d'ajouter un événement ou signe quelconque assez explicite qui déclencherait une réaction de l'interacteur.

Il faut noter que 25% des expérimentateurs du groupe sociolinguistique mandingue (M) ont essayé d'interagir contre 38% de non mandingues (Q). On pourrait expliquer cette différence par le fait que

les répondants d'origine mandingue ont probablement été moins exposés que les autres par le passé à ce type de dispositif (création poétique).

Environnement sonore

98% des répondants ont répondu que les sons avaient un rôle dans le dispositif. Pour une grande majorité des répondants (79% des réponses données), l'environnement sonore évoquait le lieu et l'ambiance dans lesquels se déroulent les cérémonies initiatiques, soit la brousse africaine, la nuit, lieu et ambiance que je cherchais effectivement à recréer. 60% des rôles donnés dans les réponses sont en lien direct avec le rôle que je souhaitais attribuer aux sons. J'ai donc atteint en bonne partie mon objectif sur cet aspect du dispositif. Dans la version finale, je devrais mettre encore plus en évidence, si possible, les rôles des différents sons.

Ruissellement des idéogrammes

En ce qui concerne le déplacement vertical des idéogrammes, 47% des réponses étaient autres que celles suggérées; parmi ces autres réponses, 57 % seulement (ou 27 % des réponses totales) correspondent aux métaphores que je voulais véhiculer : ruissellement, à la fois au sens concret (pluie, écoulement d'eau) et au sens figuré (le savoir qui descend vers les futurs initiés).

On pourrait peut être expliquer cet petit nombre de réponses par le fait qu'aucun son n'accompagne les déplacements des idéogrammes pour préciser la métaphore que je voulais véhiculer. Il faudra renforcer ces métaphores dans la suite du dispositif, par exemple par un ajout d'ambiance sonore à peine perceptible, tout en diminuant le volume des autres couches sonores de la scène du ruissellement.

Zone circulaire

100% des répondants ont remarqué que la zone circulaire grossissait par moments et reprenait sa taille normale à d'autres moments. Seuls 58% des répondants ont identifié à quel moment se produisait ce changement et ce qui le causait. Les réponses indiquent que toute action qui causait une accumulation dans cette zone entraînait son grossissement, ce qui est exact.

Par compte, aucune réponse ne correspond à ce que je voulais évoquer avec le son produit lors des changements de taille de la zone circulaire, soit le bruit d'un corps qui tombe dans l'eau.

En conclusion, il faut améliorer cette étape en ajoutant plus d'indices sonores ou visuels afin que l'utilisateur ne perde pas son intérêt dans l'exploration. Les indices sonores doivent permettre à l'interacteur d'identifier les ensembles de signes qui peuvent former un idéogramme dans la zone circulaire. Il est important de signaler que la zone circulaire a suscité beaucoup de questions. Elle a été la seule composante où j'ai dû intervenir pendant l'exploration pour faire progresser les utilisateurs. Donc, il faut renforcer la représentation iconique et la métaphore de la zone circulaire par rapport au concept qui s'y rattache.

Masque

L'apparition du masque a été remarquée par 83 % des répondants. 90 % de ceux qui ont remarqué l'apparition du masque ont donné une réponse qui confirme qu'ils ont bel et bien vu le masque (ils l'ont vu à un moment où effectivement le masque apparaissait).

En conclusion, je dirais que j'ai atteint mon objectif sur cette partie du dispositif, bien que certains répondants auraient préféré une mise en contexte du masque au lieu d'un affichage monotone.

Résultats relatifs à l'ergonomie perceptuelle

Cinq des quatorze questions posées aux expérimentateurs étaient reliées à l'ergonomie perceptuelle. Ces questions visaient à vérifier la représentation et l'impression de l'interacteur en rapport avec les différents éléments du dispositif : le rôle des idéogrammes, la superposition des images de fonds, la décomposition de certains idéogrammes, le masque, la zone circulaire.

Le rôle des idéogrammes

83 % des répondants ont trouvé le rôle que je voulais attribuer aux idéogrammes.

Bien que nuancées, les réponses convergent toutes vers le rôle effectif des idéogrammes (des lettres, symboles, véhiculer un message, des indices permettant un déchiffrement).

Alors, je peux dire en conclusion que l'objectif visé a été atteint et donc il n'est pas nécessaire de renforcer le rôle des idéogrammes.

La superposition des images de fonds

83 % des répondants ont indiqué avoir remarqué la superposition des images de fonds.

82 % des réponses de ces 83 % des répondants indiquent de façon générale l'effet et la métaphore que j'ai voulu exprimer dans L'œil du masque, même si leurs réponses diffèrent. 33 % des réponses indiquent «Un changement de lieu et de temps», 27 % des réponses pourraient se traduire par : «On rentre à l'intérieur d'un autre univers, on a un sentiment de grandeur de l'univers», 18 % des réponses tournent autour de l'idée «d'image d'une caverne pleine de mystères, de rêve, d'hallucination».

Les images de fond se voulaient une métaphore qui représente les sociétés secrètes.

Je cherchais à recréer le lieu et l'atmosphère des lieux de rencontres des sociétés secrètes africaines. La notion d'obscurité, de nuit, de pénombre et de lieu mystérieux est très importante dans cette approche initiatique. Je pense avoir atteint mon objectif avec les images de fond.

La décomposition de certains idéogrammes

75 % des répondants ont remarqué que certains idéogrammes se décomposaient, mais seulement 44 % des répondants ont compris que toute tentative de sélection en dessous d'une chaîne de signes (idéogramme suivi de ses composantes) entraînait l'arrêt de cette chaîne.

Par ailleurs, d'après les réponses aux questions semi-ouvertes, il semble nécessaire de mieux préciser l'objectif visé par le procédé de sélection des idéogrammes et de leurs composantes.

Pour la majorité des répondants, il n'était pas évident de savoir à quoi correspondaient ces idéogrammes et ce qu'il fallait faire avec eux.

En résumé, il faudra intégrer plus d'indices avec les idéogrammes, mais sans enlever le mystère qui les enveloppe. Il faut aussi améliorer la scène de sélection des composantes en ajoutant quelques signaux sonores ou visuels afin que l'utilisateur fasse la différence entre les idéogrammes qui sont décomposables et ceux qui ne le sont pas. Il faut donner une référence aux idéogrammes décomposables dès le début de l'exploration afin qu'ils soient plus facilement reconnus par la suite.

Enfin, il faut créer un lien entre les idéogrammes et les images de fonds afin que les idéogrammes jouent leur rôle de fil conducteur et de courroie de transmission entre le futur initié et les sociétés secrètes.

Le masque et la zone circulaire

Se reporter aux résultats relatifs à l'ergonomie cognitive, sur ces deux aspects cités en sous-titre. Les deux questions avaient à la fois un aspect cognitif et un aspect perceptuel; c'est pour cette raison qu'on les retrouve aux deux endroits.

Résultats relatifs à l'ergonomie communicationnelle

Quatre des quatorze questions posées aux expérimentateurs étaient reliées à l'ergonomie communicationnelle. Ces questions visaient à vérifier l'engagement de l'interacteur par rapport à la proposition du dispositif, ce qu'il a ressenti, comment il a été touché, le niveau d'influence du prototype. Pour ce faire, nous avons vérifié les éléments qui ont le plus marqué par ordre d'importance, ce que l'interacteur a fait à l'apparition de la zone circulaire, le mot qui décrit le mieux ce qu'il a ressenti en essayant le prototype, ce qui lui a le plus plu et ce qui l'a le plus ennuyé.

Les éléments qui ont le plus marqué par ordre d'importance

On peut déduire que, parmi les d'éléments qui ont le plus marqué, le masque occupe la première place avec un poids relatif de 33, suivi des idéogrammes avec 27, les images de fonds avec 25, et enfin les sons qui récoltent 19 comme poids relatif.

Ce classement souligne un rôle précis et important pour le masque qui est défini dans le scénario comme l’emblème de la société secrète du Komo, l’initiateur virtuel du dispositif, L’Œil du masque. Bien qu’une mise en contexte soit nécessaire, il n’en demeure pas moins que le masque occupe dans l’esprit des interacteurs la place qui lui revient.

Ce que l’interacteur a fait à l’apparition de la zone circulaire

Seulement 25 % des réponses correspondent à ce que je voulais inciter les interacteurs à faire. Donc, la majorité n’a pas compris. J’en conclus qu’il serait nécessaire d’ajouter un événement ou un signe quelconque assez explicite qui déclencherait une réaction de l’interacteur et lui permettrait de comprendre ce qu’il faut faire lorsque le cercle apparaît.

Le mot qui décrit le mieux ce que l’interacteur a ressenti en essayant le prototype

Le mot mystère représente dans 38 % des réponses le mot qui décrirait le mieux ce qui est ressenti en essayant le prototype et il est le premier en importance dans 33 % des cas.

Le mot curiosité représente dans 29 % des réponses le mot le plus évocateur.

Le mot interrogation a été choisi dans 24 % des cas.

Ensemble, mystère, curiosité et interrogation regroupent 91 % des réponses.

Les mots fascination et incompréhension ont tous deux recueilli un peu moins de 5 % des réponses.

Je peux conclure que j’ai réussi à susciter chez les utilisateurs le mystère, la curiosité et l’interrogation, comme je le souhaitais.

Ce qui a le plus plu

Le fond revient dans 30 % des réponses.

Le son et la musique mobilisent 20 % des réponses.

10 % des réponses vont et à l'ambiance et à l'agencement global.

5 % des réponses vont et aux signes et à la scénarisation de l'interacteur .

Je m'attendais à ce que les pourcentages soient répartis à peu près également entre les différents éléments, ce qui n'est pas le cas.

Il me semble donc important en regard de ces résultats de renforcer d'une façon substantielle l'aspect des signes et de la scénarisation de l'interacteur en premier lieu, et dans un deuxième temps l'ambiance et l'agencement global de tous les éléments du dispositif.

Ce qui a le plus ennuyé

21 % des réponses ont indiqué ne pas savoir quoi faire,

21 % des réponses soulèvent la question de la zone circulaire,

14 % des réponses indiquent le manque d'information,

7 % des réponses vont à chacun des six autres sources d'ennuis mentionnées : s'attendait à une apparition, avoir l'impression de ne rien contrôler, manque d'interaction entre les éléments, prendre le temps de comprendre le jeu, la redondance.

Il est nécessaire de revoir le concept de la zone circulaire et de guider de façon subtile l'interacteur dans son exploration en intégrant un peu plus d'information.

Retour critique sur l'évaluation et incidences sur la poursuite du projet

Évaluation de l'administration du test

Les points négatifs

On a remarqué que l'imprécision de certaines questions a créé la confusion chez certains expérimentateurs.

La taille de l'échantillon M était plus faible que celle de l'échantillon Q.

Le nombre de Québécois de souche étant déjà allés en Afrique était très faible.

Le nombre de femmes était très faible (2); il aurait été intéressant d'en compter autant que les hommes.

Il n'y a pas eu d'expérimentateurs de plus de 40 ans. Il serait important de valider la version finale de cette création poétique avec un échantillon plus représentatif de la population en général (plus de femmes et d'adultes d'âges variés).

Les points positifs

La durée proposée pour test était adéquate, il n'y a pas eu de plainte à ce sujet.

Le questionnaire n'était pas trop long, il était juste acceptable après de telle expérience.

Les questions en fonction des trois types d'ergonomies étaient assez bien réparties.

Les conditions d'expérimentation étaient adéquates et identiques pour tous les individus de l'échantillon.

Conclusions générales

Même si seulement certaines parties de la création poétique L'œil du masque ont été testées au cours de l'expérimentation, cette dernière nous a permis de vérifier que la visée de notre projet est réaliste. Les résultats indiquent qu'il faudrait rattacher de l'information aux idéogrammes et permettre aux idéogrammes d'être identifiés en utilisant des méthodes simples et efficaces sans verser dans le trop explicite ou le documentaire.

Voici mes principales constatations pour chaque type d'ergonomie à l'issue de l'analyse des résultats du test.

Ergonomie cognitive

Ajouter un événement ou signe quelconque assez explicite qui déclencherait une réaction de l'interacteur.

Mettre plus en évidence les rôles des différents sons dans la version finale.

Renforcer les métaphores du ruissellement des idéogrammes dans la suite du dispositif, par ajout d'une ambiance sonore discrète.

Améliorer l'étape de la zone circulaire en ajoutant plus d'indices sonores ou visuels. Elle a été la seule étape de l'expérimentation où j'ai dû intervenir. Donc, un renforcement de la représentation iconique est nécessaire.

Pas d'intervention importante pour la métaphore du masque. Une meilleure mise en contexte du masque pourrait améliorer l'exploration.

Ergonomie perceptuelle

La fonction des idéogrammes a été comprise.

La superposition des images de fond joue bien son rôle.

Intégrer plus d'indices avec les idéogrammes pour faire comprendre le principe de décomposition, mais sans enlever l'effet de mystère qui les enveloppe.

Améliorer la scène de sélection des composantes des idéogrammes. Donner une référence aux idéogrammes décomposables dès le début de l'exploration.

Créer un lien entre les idéogrammes et les images de fond.

Ergonomie communicationnelle

Le masque est l'élément qui a le plus marqué les interacteurs.

Ce que l'interacteur a ressenti en essayant le prototype : mystère, curiosité et interrogation. Ce sont les sentiments que je voulais exprimer.

Intervenir en rendant la zone circulaire plus explicite

Les acteurs qui ont le plus plu : le fond, le son et la musique, l'ambiance et l'agencement global.

Les facteurs ennuyants du dispositif : le fait de ne pas savoir quoi faire, la zone circulaire qui apparaît ésotérique pour la plus part des expérimentateurs et le manque d'information.

Revoir le concept de la zone circulaire en intégrant un peu plus d'information et en guidant de façon subtile l'interacteur dans son exploration.

Je pourrais dire que dans l'ensemble, les résultats ont dépassé les objectifs que je m'étais donnés au début de la conception. Cette démarche m'a permis de découvrir l'importance du sérieux avec lequel on doit planifier un test de prototype. Un protocole bien préparé et bien administré permet d'avoir un point de vue éclairé de notre démarche, de découvrir d'autres avenues possibles pour le développement du projet.

Incidences sur la poursuite du projet

La suite n'est pas facile ; au contraire l'efficacité du dispositif final dépendra en grande partie de ma capacité à y intégrer les conclusions de ce test sur le prototype sans nuire à l'esthétique du dispositif qui doit rester intacte ou être renforcée. Il est important de signaler que les résultats du test de mon prototype ne me feront pas changer l'orientation générale de cette création poétique.

Je tiendrai compte de toutes les réponses données, je m'en servirai pour renforcer les maillons faibles du dispositif et certainement améliorer les différents types d'ergonomie.

Le plus important est de m'assurer que l'effet de mystère et d'inconnu soient maintenus et ainsi que l'idée de lieu et de l'atmosphère de la brousse africaine. Je suis maintenant en mesure de poursuivre le

développement du projet de façon éclairée en mettant à profit les résultats du test et en étant renforcé dans ma conviction du bien-fondé de ma démarche.

Annexes

Questionnaire d'expérimentation

QUESTIONNAIRE POUR LES EXPÉRIMENTATEURS

Consignes

Vivez d'abord l'expérience de L'œil du masque en essayant le prototype suffisamment longtemps pour avoir été exposé aux différentes actions, sans avoir lu le questionnaire ci-bas;

Lisez le questionnaire et répondez spontanément au plus grand nombre de questions possible avec un stylo à encre bleue ou noire;

Au besoin, retournez au prototype pour compléter certaines questions auxquelles vous répondrez en rouge, pour signifier que vous avez eu besoin d'un deuxième essai pour y répondre.

Pour les questions à choix multiple, vous pouvez choisir plus d'une réponse.

Note

Les éléments verts qui se déplacent dans L'œil du masque sont des idéogrammes bamanan, c'est-à-dire des signes graphiques symbolisant des mots ou des idées. Il y a 256 idéogrammes bamanan englobant les valeurs intellectuelles et spirituelles de la société initiatique du Komo dont ils sont la propriété.

Au démarrage de L'œil du masque :

j'attendais qu'il se passe quelque chose pour réagir;

j'attendais des indices pour réagir;

j'ai essayé d'interagir en cliquant, double-cliquant ou glissant des éléments à l'écran;

autre réponse (précisez) : _____

Quel rôle attribuez-vous à ces idéogrammes ?

Quels sont les éléments de L'œil du masque parmi les suivants qui vous ont le plus marqué ? Classez-les par ordre d'importance de 1 à 4, 4 étant l'élément le plus important.

idéogrammes

masque

images de fond

sons

Qu'évoquait pour vous, en général, l'environnement sonore ?

a) D'après vous, est-ce que les sons avaient un rôle ?

Oui

Non

Je ne sais pas

b) Si oui, lequel ou lesquels ?

6. a) Avez-vous remarqué que les images de fond se superposaient ?

Oui

Non

b) Si oui, qu'est-ce que l'effet créé par cette superposition évoquait chez vous ?

Les idéogrammes se déplaçant de haut en bas vous rappelaient :

un manège dans un parc d'amusement

une cascade d'eau

la neige qui tombe

la chute des feuilles d'arbre

le roulement des chiffres sur une machine à sous

les signes vitaux sur un moniteur d'hôpital

autre chose (précisez) :

Rapport d'évaluation du prototype COM 7921

Mamadou Togola

a) Avez-vous remarqué que certains idéogrammes se décomposent ?

Oui

Non

b) Si oui, quels indices vous ont permis de le remarquer ?

Quand la zone circulaire est apparue, qu'avez-vous fait :

rien de particulier;

j'ai cherché à trouver un lien entre des gestes que je posais à l'extérieur de cette zone et les événements dans cette zone;

j'ai cherché à trouver un lien entre des gestes que je posais à l'intérieur de cette zone et les événements à l'extérieur de zone;

j'attendais des indices supplémentaires pour agir;

j'ai cherché à reconstruire des idéogrammes à partir de leurs composantes.

a) Avez-vous remarqué que la zone circulaire grossissait par moments et reprenait sa taille normale à d'autres moments?

b) Si oui, quelle(s) action(s) causaient ces changements?

c) Que vous rappelait le son produit lors de ces changements?

a) Avez-vous remarqué l'apparition d'un masque ?

Oui

Non

Si oui, à quel moment ou à la suite de quelle action ?

D'après vous, quels sont les éléments du prototype qui ont une valeur symbolique ?

Quel mot décrirait le mieux ce que vous avez ressenti en essayant le prototype :

mystère;

incompréhension;

ennui;

confusion;

interrogation;

curiosité;

fascination.

a) Qu'est-ce qui vous a le plus marqué dans cette exploration de L'œil du masque ?

b) Qu'est-ce qui vous a le plus plu ?

c) Qu'est-ce qui vous a le plus ennuyé ?

Questions semi-ouvertes

Impression générale :

1c.

je suis attiré par le visuel très esthétique de l'œil du Masque.

L'environnement incompréhensible ou impénétrable rends le dispositif presque ésotérique.

1a.

On veut comprendre, c'est mystérieux, renvoie au début de l'humanité. Pas de mots pour exprimer les sentiments. Évoque le secret, ésotérique. La fascination et le mystère sont les deux pôles qu'ont exprimés mon état d'âme.

Très immersif, on n'a pas de prise. La fluidité des mouvements des images pose des questions existentielles.

Notes : La personne qui explore ce dispositif doit avoir une culture traditionnelle de base, doit avoir du respect pour les ancêtres, ou croire une possibilité de communication avec eux.

1d.

Suscite la curiosité.

Attrayant, suspens, rythmé, semblait à une sorte d'hypnose.

Donne l'impression de caverne, monde sous terrain.

Il ne semble pas interpeller l'interacteur.

Notes : Je cherchais le lien entre les éléments de la scène. J'ai essayé de remarquer la cadence des symboles, la musique saccadée, essayé de trouver le lien entre la musique de fond et les actions posées.

La canne était plus évidente que les bulles.

Le dispositif était plus hypnotique qu'immersif. Cela était dû à mon avis du rythme de la musique et au défilement des signes.

Les éléments du cercle semblent être dans une prison, on a aucun contrôle sur eux.

L'explosion signalait quelque chose, mais quoi au juste? J'étais dépourvu de moyen. La toile de fond créait le mystère, l'ensemble était intrigant. Le langage sonore avait une signature africaine. Rien ne nous indique à quoi les symboles correspondent.

Je faisais glisser les symboles de l'extérieur vers l'intérieur du cercle pour savoir à quel moment l'image du symbole apparaissait à l'intérieur du cercle, mais il m'a été impossible de remarquer juste à quel moment l'image apparaît dans le cercle.

Ma perception était troublée à cause de l'effet de décalage produit par le son et le mouvement d'ensemble des images.

2d.

Le côté ingénieux et le côté plastique, l'esthétique. Donne l'impression de nuit de forêt

Très immersif et mystérieux dans la façon de programmer.

Me rappelle les jeux d'arcade

2a.

Merveilleux, difficile de comprendre quoi faire avec les symboles dans le cercle, mystérieux et éprouvant.

3a.

Demande beaucoup d'attention pour saisir le fonctionnement. Je le trouve fascinant, mystérieux, soulève beaucoup de questionnements. Les images de fond donnent l'impression de couloirs ou de grottes. Très immersif

Notes : J'avais des attentes par rapport au masque, disons depuis l'apparition du cercle. Je m'attendais à ce qu'il aboutisse à quelque chose par rapport au masque. Mais je ne faisais pas de lien avec l'écriture. Je cherchais plutôt un rapprochement entre les images de fond et le son plutôt que les symboles. L'idée de lieu calme et mystérieux était constamment présente pendant mon exploration. J'essayais de glisser les idéogrammes dans le cercle, les sortir du cercle, mais je ne suis pas parvenu à comprendre le fonctionnement du cercle. Je ne comprenais pas non plus pourquoi il se produisait un grand bruit à certain moment. C'est à la fin de l'exploration que j'ai compris que c'est le signal d'un rejet.

2c.

La superposition des idéogrammes, l'agencement de sons et de mouvement des textures du fond d'écran nous donnent l'impression d'être dans un monde fantastique peuplé par des êtres possédant un langage mystérieux...

1b.

Mystérieux. Puisque les signes s'arrêtaient, j'avais l'impression d'écrire une histoire. Remarque :
Bogue de programmation (Les symboles s'arrêtent même après leur libération)

3d.

Mystérieux, abstrait, immersif dans le noir

Questions : Est-ce que le symbole sélectionné en premier lieu doit être reproduit dans la seconde scène .
? Ou bien quoi ?

Est-ce que chaque symbole conduit à une mise à jeux ?

3c.

Mystérieux à décoder, porte sur l'esthétique des couleurs, aspect sonore. La richesse des sons et des couleurs.

1e.

Très esthétique, surtout le fond. Il s'est passé beaucoup de temps avant de comprendre comment s'y prendre pour explorer le dispositif.

Notes : il faut de l'information pour comprendre le déroulement de l'exploration, de l'information pour inciter une profonde exploration. Donner des indices sur l'événement qui se déroule dans le cercle.

À quoi peut servir L'œil du Masque ?

1c.

Un jeux de casse-tête.

1a.

Initiation, comprendre le sens du mystère, de la nature.

1d.

De faire connaître un langage, ou un code.

2d.

Pour faire patienter les voyageurs, pour l'installation artistique.

2a.

Pour l'exploration d'une culture. Pour enseigner.

3a.

Peut servir à l'exploration, à découvrir une civilisation.

2c.

Exploration ludique d'une culture.

1b.

À la recherche de signification en Afrique.

3d.

Ludique et éducationnel.

3c.

Casse-tête chinois. Pour faire travailler les méninges. Développement de la réflexion ludique.

1e.

Donne accès à une culture, enseigne, permet de vivre une expérience.

Les suggestions pour améliorer le dispositif :

1c.

Faire de sorte qu'on sache l'objectif de l'exploration ; le sens des éléments et à quoi ils correspondent.

1a.

Donner des indices afin de suivre le cheminement du dispositif, être sécurisé.

1d.

Donner un signal pour commencer. Guider, mais sans risquer d'enlever le mystère.

Un guide subtil.

2d.

Donner l'impression de créer quelque chose, de comprendre la progression de l'exploration

Guider au début.

2a.

Donner des directives, des indices au commencement, mais garder le mystère.

3a.

De garder le côté secret, mettre le masque en contexte afin de saisir son rôle.

2c.

Explication de chaque idéogramme. Plus d'interactivités avec les éléments.

1b.

Il faut des indices pour aider l'utilisateur à avancer, donner des consignes, parler des signes au début de l'exploration afin d'amener l'usager à comprendre et à interagir avec les éléments du dispositif.

3d.

Le curseur doit être transparent, fluide au niveau des bulles. Le cercle est complexe, il est trop graphique. Le mettre en contexte, lier à une description des idéogrammes, donner des indices pour guider l'usagé de façon subtile. Signaler quand il est temps de composer l'idéogramme. Changement de couleur comme indice au niveau des symboles, lorsqu'on rentre en contact avec eux. Préciser les questions du questionnaire.

Remarque : apparition du bogue « Sprite eurore 56 57 »

3c.

Des sons pour signaler la conséquence de nos actions. Des indices pour indiquer l'avancement ou la progression dans l'exploration. Créer des liens entre les images de fond et les symboles. Une manière de faire réagir les images de fond par rapport aux actions posées par l'interacteur.

1e.

Guider l'usagé afin de lui permettre de repérer les marches à suivre. Avoir de l'information disponible quelque part. Augmenter les indices.

4. Seriez-vous intéressé à essayer la version finale? Pourquoi?

1c.

Oui à cause de la curiosité, pour apprendre l'enseignement qui s'y cache.

1a.

Oui, je m'attends à quelque chose, veux connaître la suite du mystère.

1d.

Oui, pour voir ce qui se trouve à l'intérieur. Comprendre le message qui s'y cache.

2d.

Oui, pour voir si je peux performer et encourager l'auteur.

2a.

Pour découvrir la suite.

3a.

Parce que c'est intéressant. Pour comprendre la suite et découvrir l'enseignement que contient le dispositif.

2c.

Oui, pour en voir l'aboutissement.

1b.

Pour savoir la somme de mes actions et de mon expérience. Comprendre le sens des signes.

3d.

Oui, pour voir l'évolution. J'ai aimé mon expérience et je veux la revivre en profondeur.

3c.

Oui, pour démystifier et découvrir la richesse du dispositif.

1e.

Oui, pour mieux comprendre le sens des idéogrammes et connaître la culture bamanan.

Résultats détaillés

QUESTIONNAIRES POUR LES EXPÉRIMENTATEURS

Description de l'échantillon (12 expérimentateurs)

Catégorie	Individus
A. originaires d'Afrique de l'Ouest, du groupe socio-linguistique mandingue, excluant les bamanans :	1, 2, 3
B. membres de l'ethnie des bamanans :	1
C. québécois de différentes communautés culturelles qui connaissent ou non l'Afrique :	1, 2, 3, 4
D. québécois de souche qui n'est jamais allé en Afrique :	1, 2, 3
E. québécois de souche qui est déjà allé en Afrique :	1

Note : dans certains tableaux des résultats, les chiffres jumelés à une lettre représentent les individus de chaque catégorie; par exemple, 1c représente le premier expérimentateur du groupe C, 2d représente le deuxième expérimentateur du groupe D. Pour savoir le nombre d'expérimentateurs ou de réponses pour une question donnée, il faut compter le nombre de chiffres enregistrés (nombre d'individus).

I

Au démarrage de L'œil du masque :

Réponse	Nombres d'expérimentateurs				
	Groupes				
	A	B	C	D	E
a) j'attendais qu'il se passe quelque chose pour réagir	2, 3		1	1, 2	
b) j'attendais des indices pour réagir	1		2, 3		
c) j'ai essayé d'interagir en cliquant, double-cliquant ou glissant des éléments à l'écran		1	4	3	1
d) autre réponse (précisez)					

2

Quel rôle attribuez-vous à ces idéogrammes ?

Rôle	Individus					Nb exp.
	A	B	C	D	E	
Lettres, symboles			1,2	2	1	4
Ils véhiculent un message.	1,2	1		1		4
Lien	3					1
Ils forment des indices permettant un déchiffrement			3	3		2
Ils sont les éléments actifs et principaux de l'installation			4			1

3

Quels sont les éléments de L'œil du masque parmi les suivants qui vous ont le plus marqué? Classez-les par ordre d'importance de 1 à 4. 4 étant l'élément le plus important.

	Ordre d'importance								Poids relatif
Éléments	4		3		2		1		
	nb exp.	valeur	nb exp.	valeur	nb exp.	valeur	nb exp.	valeur	
Idéogrammes	3	12	4	12			3	3	27
Masque	7	28	1	3			2	2	33
Images de fonds	1	4	3	9	5	10	2	2	25
Sons			2	6	5	10	3	3	19

4

Qu'évoquait pour vous, en général, l'environnement sonore ?

Évocation	Individus					
	A	B	C	D	E	Nb exp.
Un serpent			1			1
Un envoûtement, des cérémonies		1	1	1,3		4
La jungle, la brousse africaine	1		1,4	2	1	6
Indescriptible.	2					1
Une tribu indigène disparue.			2			1
Des lieux mystérieux, grotte		1	3,4			3

5

a) D'après vous, est-ce que les sons avaient un rôle ?

	Oui					Non					Je ne sais pas				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
Nombre expérimentateurs	3	1	4	3											1

b) Si oui, lequel ou lesquels ?

Rôle	Individus	Nombre expérimentateurs
Atmosphère, ambiance, mystère.	1c, 2d, 1b	3
Évoquait le début, l'ouverture d'une cérémonie !	1a, 4c	2
Ajouter du suspense, donner un rythme	1d, 2d	2
Ne sait pas	3a, 1e	2
Transition, rites de passage, changement	2c, 1c, 4c	3
Indique qu'un indice a été trouvé.	3c, 3d, 4c	3

6

a) Avez-vous remarqué que les images de fonds se superposaient ?

	Oui	Oui pas tout de suite	Non
Nombre expérimentateurs	9	1	2

b) Si oui, qu'est-ce que l'effet créé par cette superposition évoquait chez vous ?

Effet	Individus	Nombre d'expérimentateurs
L'image d'une caverne pleine de mystères, rêve, sorte d'hallucination	1a, 2c	2
On rentre à l'intérieur d'un autre univers. sentiment de grandeur de l'univers	1d, 4c, 2a	3
Je ne sais pas.	3a	1
Transition continue, cela évite bien la redondance d'un fond immobile	3d	1
Changement de lieu et de temps	3c, 1c, 4c, 3d	4

7

Les idéogrammes se déplaçant de haut en bas vous rappelaient :

	Nombre d'expérimentateurs
a) un manège dans un parc d'amusement	
b) une cascade d'eau	3
c) la neige qui tombe	2
d) la chute des feuilles d'arbre	3
e) le roulement des chiffres sur une machine à sous	
f) les signes vitaux sur un moniteur d'hôpital	
g) autre chose (précisez)	7

Précisions	Individus				
	A	B	C	D	E
Space invendor, jeux vidéo des années 80				2	
Des sens, des significations, peut-être une histoire.		1			
La pluie, l'idée de fluidité	1		1	3	
Le savoir qui descendait vers la masse.			3		
La matérialisation des idées					1

8

a) Avez-vous remarqué que certains idéogrammes se décomposent ?

Individus	Nombre d'expérimentateurs	
	Oui	Non
1c, 2c, 3c, 4c	3	1
1a, 2a, 3a	3	
1d, 3d	1	2
1b	1	
1e	1	
Total	9	3

b) Si oui, quels indices vous ont permis de le remarquer ?

Indice	Individus
Les idéogrammes (individuels) évoquent d'autres idéogrammes en se combinant.	1a
*La flèche	2a
N'a pas bien saisi	3a
*Les parties se situant l'une par-dessus l'autre.	2c
	1b

*En remarquant leurs formes et un indice crucial, en positionnant le curseur en dessous d'un signe, il était suivi d'autres signes qui ressemblaient ensemble à sa forme initiale.	3d
*En glissant vers eux.	3c
En les comparant, mais il m'a fallu un moment de réflexion	1e
Le son lorsque l'on double-cliquait sur le signe et puis la corrélation entre signe cliqué et l'apparition d'un signe dans l'œil, et ce dernier qui changeait de forme.	4c

* : 4/ 9 ont compris

9

Quand la zone circulaire est apparue, qu'avez-vous fait :

	Nombre d'expérimentateurs
a) rien de particulier	
b) j'ai cherché à trouver un lien entre des gestes que je posais à l'extérieur de cette zone et les événements dans cette zone	7
c) j'ai cherché à trouver un lien entre des gestes que je posais à l'intérieur de cette zone et les événements à l'extérieur de zone	6
c) j'attendais des indices supplémentaires pour agir	
d) j'ai cherché à reconstruire des idéogrammes à partir de leurs composantes	*3

: 3/ 12 ont compris

10

a) Avez-vous remarqué que la zone circulaire grossissait par moments et reprenait sa taille normale à d'autres moments?

	Oui	Non
Nombre d'expérimentateurs.	12	

b) Si oui, quelle (s) action (s) causaient ces changements?

Actions	Individus
*Quantité d'objets placés dans l'espace ?	1c
En relation avec le son.	1a
En frappant sur les mêmes idéogrammes.	1d
*Le fait de cliquer sur le bon.	2d
Une explosion.	2a
*En cliquant sur les idéogrammes.	2c
La recomposition des signes, le mouvement des signes.	1b
*Le choix d'icônes.	3d
*Quand je cliquais sur un des idéogrammes à côté de la zone circulaire.	3c
*La sélection des morceaux d'idéogrammes	1e
*La sélection d'un trop grand nombre de signes, ou la sélection de signes qui ne pouvaient pas permettre de composer le signe voulu.	4c

* 7/12 ont compris

c) Que vous rappelait le son produit lors de ces changements?

Évocation	Individus
Éclatement , explosion, tonnerre	1d, 2d, 3a, 2a
Des échos.	2c
Tonnerre, mauvais choix. Son des maracas signale le bon choix.	3d
Un cri d'animal.	3c
Rien, je ne sais pas	1e 4c

II

a) Avez-vous remarqué l'apparition d'un masque ?

	Oui	Oui pas tout de suite	Non
Nombre d'expérimentateurs	8	2	2

Si oui, à quel moment ou à la suite de quelle action ?

Moment, suite à l'action :	Individus
J'ai vu le masque sans réaliser que je l'avais vu.	1c
*À la reprise de l'animation!	1a
*Lorsque le signe a été reconstruit.	1d
*Si tous les éléments sont complets	2a
*En ayant associé des idéogrammes du cercle	3a
*Tout de suite après la page de présentation	2c
*Une fois que j'ai réussi à mettre les morceaux d'un idéogramme ensemble.	3d
*Après la zone circulaire	3c
*Lorsque les morceaux étaient rassemblés en un idéogramme complet.	1e
*Au tout début, avant que le jeu de composition ne commence. Aussi, lors de la composition d'un signe.	4c

*9 / 10 ont compris (ou ont vu)

12

D'après vous, quels sont les éléments du prototype qui ont une valeur symbolique ?

Élément	Individus
Les signes/lettres/idéogrammes	1c, 1a, 1d, 2d, 2c, 1b, 3d, 3c, 4c
L'œil du masque	1a, 2a
Le son	2d, 2c, 1b, 3d, 3c
L'environnement.	3a
Les images du fond, le mélange des couleurs	2c, 3c, 4c
Le masque	3d
Le mouvement	3d
Je ne sais pas. Il faudrait aller plus loin dans l'expérience pour le savoir.	1e

13

Quel mot décrirait le mieux ce que vous avez ressenti en essayant le prototype : Par ordre de qualités ressenties de 1 à 7, 1 étant le plus important.

Valeurs	Qualités ressenties (nombre de réponses)			
	1	2	3	Total
a) mystère	7	1		8
b) incompréhension		1		1
c) ennui				0
d) confusion				0
e) interrogation		4	1	5
f) curiosité	4		2	6
g) fascination	1			1

Dominantes : mystère, curiosité et interrogation.

14

a) Qu'est-ce qui vous a le plus marqué dans cette exploration de L'œil du masque ?

Élément le plus marquant	Individus
Les tableaux de fond. Les couleurs et formes qui rappellent des mouvements violents et pleins de passion : saisons, roches, grottes, etc. Les peintures rappellent la jungle, la brousse, mais verdoyante.	1c
Le fait que je m'attendais à une apparition mystérieuse	1a
La variété des symboles. Les superpositions des toiles qui créent comme des cavernes. Un monde d'ombres et de lumière crée par les couleurs rouge et noire.	1d
Le lien entre la musique et l'arrière-fond.	2d
Le son et l'œil se rétrécissent	2a
Le son fascinant et l'environnement mystérieux. Parfois je me croyais dans un long couloir dans une colline qui me menait quelque part que j'ignore. Ça m'a marqué	3a
L'impression de déchiffrer un monde imaginaire	2c
Les signes, ceux que l'on peut recomposer et ceux que nous ne pouvons pas toucher (??)	1b
Le mouvement fluide et la difficulté d'attraper parfois les idéogrammes.	3d
La zone circulaire qui pose une réelle interrogation quant à son mode de fonctionnement.	3c
La curiosité de voir ce que cachait les idéogrammes, leurs sens et le lien entre eux et les autres éléments de la culture bamanan	1e
Comprendre comment il fallait composer les idéogrammes dans l'œil	4c

Ce qui a le plus marqué dans cette exploration en neuf catégories

Fonds	1c, 1d
Mystère	1a, 3a
Symbolique	1d
Son	2d, 3a
Signes	1b
Zone circulaire	3c
Découvrir le sens	2c, 1e
Mouvement fluide et difficulté d'attraper idéogrammes	3d
Comprendre ce qu'il fallait faire	4c, 3c

b) Qu'est-ce qui vous a le plus plu ?

Ce qui a le plus plu	Individus
Les peintures et le mouvement lent des signes.	1c
C'est le mouvement ou l'agencement du son, des idéogrammes, de l'œil du masque et des images de fond.	1a
Les sons rythmés.	1d
L'ambiance qui s'en dégage.	2d
La décoration et la musique de fond.	2a
Le son.	3a
Les couleurs et les mouvements du fond.	2c
Le fond et l'utilisation des signes.	1b
La couleur et la texture du fond, le mouvement délicat des images	3d
La musique et le bruit de fond. La flèche de la souris qui se transforme, générant des fluides ou des formes particulières	3c
C'est très esthétique. Les fonds sont particulièrement beaux.	1e
L'univers immersif amené par les sons, les idéogrammes et les sons. La création d'une ambiance et d'un univers beau et foisonnant.	4c

Ce qui a le plus regroupé en huit catégories

Catégorie	Individus	Nombre expérimentateurs
Fonds	1c, 2a, 2c, 1b, 3d, 1c	6
Son /musique	1d, 2a, 3a, 3c	4
Ambiance	2d, 4c	2
Scénarisation de l'interacteur	3c	1
Univers immersif		
Mouvement	1c, 1a, 2c, 3d	4
Agencement global	1a, 4c	2
Signes	1b	1

c) Qu'est-ce qui vous a le plus ennuyé ?

Ce qui a le plus ennuyé	Individus
Découvrir la clé du jeu. Il me manque des éléments pour comprendre le but, l'objectif de l'exercice. Je ne reçois pas d'éléments nouveaux pour pouvoir résoudre le problème.	1c
Il n'y a pas eu d'apparition !	1a
De ne pas savoir à quel moment je dois réagir avec la souris	1d
Le fait d'avoir l'impression de ne rien contrôler.	2d
Rien.	2a
J'ai eu un peu de difficultés à savoir que faire avec les idéogrammes.	3a
Il y a un manque d'interaction entre les différents éléments de l'écran.	2c
Le cercle au milieu.	1b
Prendre le temps de comprendre l'objectif du jeu.	3d

Rapport d'évaluation du prototype COM 7921

Mamadou Togola

Le désir de comprendre le mécanisme d'interactivité.	
Mon incapacité à détecter le mystère de la zone circulaire	3c
La difficulté d'assembler les idéogrammes dans le cercle, peut-être le manque d'information sur les procédures, la marche à suivre.	1e
La redondance, et la difficulté parfois de comprendre ce qui était demandé par l'interaction.	4c

Ce qui a le plus ennuyé regroupé en neuf catégories

Catégorie	Individus	Total
Manque d'information	1c, 1e	2
S'attendait à une apparition	1a	1
Ne pas savoir quoi faire	1d, 1c, 3a	3
Avoir l'impression de ne rien contrôler	2d	1
Rien	2a	1
Manque d'interaction entre les éléments	2c	1
La zone circulaire	1b, 3c, 1e	3
Prendre le temps de comprendre le jeu	3d	1
La redondance	4c	1

2. Rapport de collecte de données au Mali

Rapport de collecte de données du projet Œil du masque

Présenté par :
Mamadou Togola

Dans le cadre de la réalisation du projet de mémoire
en communication multimédia interactif

À :

Jean Décarie
Professeur médias interactifs
Département des communications
UQÀM

30 juin 2004
Université du Québec à Montréal

Rapport de collecte de données du projet Œil du masque

Introduction :

Rappel de l'objectif de recherche :

L'objectif de notre recherche «Œil du masque» est d'utiliser de manière métaphorique certaines émotions suscitées par l'initiation à la société secrète du Komo, avec les techniques du multimédia, pour faire vivre à l'interacteur une expérience virtuelle d'initiation à une association de pouvoir telle que celle du Komo.

Objectif de la mission:

Le séjour de recherche au Mali avait pour objectifs de parfaire mes connaissances sur mes racines par une initiation à la société secrète du Komo et de valider certaines hypothèses sur la possibilité de transmettre certaines émotions suscitées par cette cérémonie. Nous voulions de plus vérifier l'impact psychologique d'une association de pouvoir sur un groupe donné afin de transposer ce phénomène dans un dispositif immersif et de recueillir témoignages, images et sons pour compléter mon prototype du dispositif multimédia.

Le Musée National du Mali a agi en tant qu'encadreur sur le terrain. La recherche a bénéficié de la bourse de mobilité du MEQ et d'une bourse du CIAM (Centre Interuniversitaire des Arts Médiatiques).

Rappelons que le Komo a longtemps assuré des fonctions sociales, spirituelles et politiques importantes. Il est considéré comme la principale source de cohésion et de vigueur de la vie de la communauté bamanan. La société secrète est impliquée dans tous les événements importants de la vie d'un homme, de la naissance à la mort. Elle est la société la plus puissante de toutes les associations de pouvoir et la plus répandue dans la savane de l'Afrique de l'Ouest et plus particulièrement au Mali

Ce rapport présentera brièvement le déroulement de la mission, les résultats obtenus et des recommandations pour la poursuite du projet.

Déroulement :

La mission s'est déroulée entre le 1er février et 28 mai 2004. Les activités de recherche ont eu lieu à Bamako, capitale du Mali, et ses environs et dans la région de Sikasso (environ 600 km au sud de Bamako), plus particulièrement dans la zone de Bougouni et Kolondiéba.

Les équipements audio visuels qui servaient d'outils de recherche sont les suivants : une caméra vidéo PD 150 de Sony, prêt du CIAM (Centre Interuniversitaire des Arts Médiaques), un Power Book G4 d'Apple, un disque dur externe d'une capacité de 50 Go et un appareil photo Minolta 35 mm.

Les recherches ont commencé au Musée National du Mali qui recèle toutes sortes de *jow* (les objets matériels contenant du pouvoir concentré et de l'énergie active sous contrôle) appartenant à l'association du Komo en plus d'être le dépositaire d'archives sur la culture bamanan. De plus, la direction du musée entretient un rapport de confiance avec les membres encore actifs de la confrérie du Komo et avec plusieurs spécialistes des sociétés secrètes. Ces liens nous ont servi de porte d'entrée sur le terrain auprès des notables de la confrérie.

Nous avons tenté de comprendre comment la société du Komo s'est développée dans le temps et comment fonctionnent son organisation interne et sa hiérarchie en interviewant des membres actifs de différents Komo et des anciens membres convertis à la religion musulmane. Les interviews ont été filmées pour permettre de comparer les explications des différents informateurs, de les confronter et d'en tirer des principes communs. Cependant, il faut rappeler qu'il y a plusieurs types de Komo et qu'il est presque impossible de faire une généralisation à son sujet. Certains informateurs ont accepté de réciter des paroles sacrées que nous avons pu enregistrer.

Considérant l'extrême sensibilité de cette confrérie toujours active, les démarches auprès des initiés et des membres doivent être entreprises avec de grands ménagements. Compte tenu du caractère secret du Komo, nous avons décidé de nous faire initier pour accéder à certaines informations et vivre l'expérience que nous désirons transposer dans notre dispositif multimédia.

Grâce à un lien de parenté et d'amitié, nous avons vécu une initiation individuelle spéciale d'une soirée à Sénou, aux environs de Bamako, dirigée par quelques membres autorisés. Il n'était pas question de

tenter quelque enregistrement que ce soit sur le lieu d'initiation. Par contre, nous avons pu filmer un informateur qui a accepté de chanter à voix basse près du bois sacré du Komo, ce qui nous a permis de filmer à distance le bois sacré et ses alentours.

Par la même occasion, les initiateurs, qui ont bien accepté notre candidature au sein de la confrérie, nous ont offert une séance d'introduction à la géomancie (divination par la terre, la poussière, les cailloux ou par des points marqués au hasard sur le sol et réunis pour former des figures). La divination permet d'identifier les problèmes spécifiques des initiés et de prédire les événements futurs lors des cérémonies rituelles.

Au Musée National du Mali, nous avons photographié plusieurs accessoires et masques appartenant à différents types de Komo. Nous avons également fait des recherches dans les archives du musée et nous avons copié des cassettes audio et vidéo qui traitent de quelques aspects liés à la confrérie: les forgerons, les chasseurs (rencontre des chasseurs du Mali et de l'Afrique de l'Ouest à Bamako en 2004), les associations de pouvoir qui ont un lien avec le Komo, des chants interprétés par des informateurs, etc. Nous avons également consulté le centre de documentation du musée.

Tout au long de notre séjour, nous avons filmé des paysages et des scènes de la vie quotidienne dont des extraits pourront être intégrés à notre dispositif.

Nous avons effectué certaines démarches auprès de la Radio Télévision du Mali, du cinéaste malien Souleymane Cissé et du musicien malien Toumani Diabaté afin d'obtenir des documents sonores et visuels, sans succès.

Résultats obtenus :

L'initiation et les recherches au musée et les rencontres avec les informateurs nous ont permis d'élargir notre compréhension et nos connaissances de la culture bamanan en général et de la société du Komo en particulier et de constater la complexité de l'un comme de l'autre.

La soirée d'initiation nous a permis d'examiner le processus initiatique et de vérifier le rôle des signes graphiques (idéogrammes) lors des rites, de mesurer le genre et le niveau d'émotions susceptibles d'envahir l'initié et de mesurer l'impact psychologique potentiel sur ce dernier.

Nous avons pu concrètement constater la peur et le respect engendrés par la société du Komo : plusieurs des personnes que nous avons interrogées, même parmi nos proches, étaient réticentes à nous répondre sachant que nous n'étions pas membre en bonne et due forme de la confrérie.

Concernant le matériel audio visuel, notre collecte de données nous a permis d'obtenir huit heures de tournage, près d'une douzaine d'heures d'enregistrement audio et quelque 400 photos d'artefacts et de scènes de la vie quotidienne.

Différence entre les résultats attendus et les résultats atteints :

Nous nous attendions à ce que les signes graphiques (idéogrammes) bamanan jouent un rôle particulier dans la société du Komo (selon G. Dieterlen et Y.Cissé¹⁷, le Komo est le dépositaire de ces signes), plus particulièrement lors de l'initiation, ce qui n'a pas été confirmé par notre recherche sur le terrain. Les informateurs faisaient par compte toujours allusion à la géomancie. C'est pourquoi nous nous sommes intéressés d'avantage aux pratiques divinatoires du Komo.

Nous avions espéré participer à une initiation pendant une cérémonie rituelle collective du Komo, mais notre collecte de données ne coïncidant avec aucune de ces cérémonies, nous nous sommes rabattu sur une initiation personnalisée.

Nous avons donc vécu l'expérience d'initiation sans l'atmosphère créée par le paysage sonore propre au Komo qui règne lors des cérémonies rituelles collectives.

¹⁷ Dieterlen, G. et Y.Cissé, 1972. *Les fondements de la société d'initiation du Komo*, Mouton et co., Paris, 311 p.

Points positifs et difficultés rencontrés :

L'encadrement du Musée National du Mali a été très apprécié, car l'institution nous a fourni tout ce qu'elle pouvait apporter comme soutien, y compris un local climatisé pour notre travail et un accès à toutes les ressources du musée.

Parmi les difficultés rencontrées, mentionnons les moyens de déplacements, les moyens de communication et l'extrême difficulté à trouver quelqu'un qui ose divulguer des informations sur la confrérie. Même lorsque l'on arrive à prendre contact avec un informateur, on sent toujours cette méfiance et cette peur qui planent autour de soi.

Le fait qu'aucun des informateurs des différentes branches du Komo consultés n'aient mentionné un quelconque usage des signes graphiques m'a fait remettre en question à la fois les lectures faites par le passé sur le sujet et la crédibilité des informateurs. Après réflexion, cette différence peut être mise sur le compte du peu de temps qui était à notre disposition (quatre mois versus quarante ans pour les chercheurs consultés dans la revue de la littérature), l'absence de personnes très âgées parmi nos informateurs, mon manque de bases en anthropologie et la grande hétérogénéité au sein du Komo.

Conclusion :

La grande quantité d'informations et de documents visuels et sonores recueillis en plus de l'expérience personnelle vécue au cours de cette recherche nous permettent de conclure que les objectifs de notre collecte de données ont été en grande partie atteints.

Nous devons maintenant traiter les documents collectés pour intégration éventuelle dans notre dispositif. Pour cela, il faut traiter les images fixes, monter quelques séquences vidéo, préparer l'environnement sonore en se basant sur les informations reçues. Il faudra revoir par la suite la mise en scène du dispositif sur la base des informations recueillies auprès des informateurs et de l'expérience d'initiation que nous avons vécue. Nous devons organiser l'ensemble des données pour créer une atmosphère évoquant celle des cérémonies rituelles de la société secrète.

En conclusion, une démarche qui vise l'observation d'une société secrète, pour en comprendre le fonctionnement, le développement et l'impact sur ses adhérents, exige de l'observateur une immersion complète dans cette société dans le but de vivre une expérience et d'analyser le processus des rites initiatiques de l'intérieur. Il faut établir un lien de confiance avec les membres du groupe pour rendre l'échange possible.

Nous souhaitons contribuer à mettre en valeur la culture bamanan en la rendant accessible à un plus large auditoire via les nouvelles technologies de la communication. Notre collecte de données nous a permis de recueillir les éléments nécessaires pour compléter un prototype du dispositif multimédia qui répondra à ce souhait.

Remerciements :

Nous offrons nos sincères remerciements à celles et ceux qui nous ont fait bénéficier de leur aide et de leurs conseils tout au long de cette collecte de données. À mon directeur de mémoire, monsieur Jean Décarie, merci pour son encouragement et son aide. Nous remercions le CIAM qui nous a accordé une bourse pour la création d'un univers immersif. Nous remercions la bourse de mobilité du MEQ qui nous a permis de compléter nos recherches au Mali dans le cadre de notre projet de mémoire. Nous voulons particulièrement exprimer notre gratitude à monsieur Samuel Sidibé, directeur du Musée National du Mali qui n'a ménagé aucun effort pour nous encourager dans notre recherche, ainsi qu'à monsieur Abdoulaye Sylla, directeur adjoint, pour ses commentaires et suggestions pertinents sur notre travail, et enfin, à tout le personnel du Musée National du Mali.

3. Synopsis du prototype

Méthodologie de la recherche-production en multimédia interactif

Synopsis de « L'œil du masque »

Problématique et intentionnalité

L'Afrique est très peu connue de l'Occident et du reste du monde; les uns en ont une vision folklorique qui ignore ses multiples visages et les autres la boudent tout simplement à cause de sa piètre situation économique. Par mon projet, je veux faire découvrir les multiples richesses de l'Afrique à des gens qui ne les soupçonnent même pas.

Pour ce faire, j'ai choisi comme « porte-parole » le masque Tyiwara , l'emblème majestueuse d'une des sociétés secrètes des Bamanan. C'est le masque du Mali le plus connu des amateurs d'art africain. Ce masque sera un prétexte pour explorer le monde complexe des Bamanan.

Le projet se penchera sur différents aspects de la culture, de la vie quotidienne, du rituel et de la spiritualité des Bamanan. Il sera décomposé en quatre modules dont le premier servira de porte d'accès aux trois autres. Ce module contiendra trois sous-modules distincts. Le sous-module « Jeu des idéogrammes » traitera des signes et des idéogrammes bamanan. C'est en créant de nouvelles combinaisons avec ces signes que l'interacteur sera propulsé dans les modules du rituel et de la spiritualité, de la culture et de la vie quotidienne dont voici un aperçu du contenu :

Modules	Sous-modules		
Introduction	1. Animation <i>Tyi</i>	2. Jeux avec les idéogrammes	3. Présentation des masques
Culture	4. La danse et la musique	5. Les types de <i>Tyi-wara</i>	6. L'œuvre d'art
Vie quotidienne	7. La savane 8. Le peuple bamanan	9. L'architecture	10. L'agriculture
Rituel et spiritualité	11. Le symbolisme 12. L'antilope mythique	13. Le spirituel	14. La pratique artistique

Proposition de traitement

Dans le sous-module Jeux des idéogrammes, les signes en vectoriel se détacheront bien du fond afin qu'ils soient bien identifiables. Dans tout le projet, les couleurs chaudes seront les plus utilisées pour bien rendre l'atmosphère et les paysages africains chauds et lumineux. Par contre, le noir et le procédé d'ombres chinoises rappelleront à l'occasion les nuits dépourvues de lumière artificielle des villages où seules les étoiles et la lune dessinent le contour des choses. Dans le module Rituel et spiritualité, cette lumière diffuse sera au service du caractère sacré et mystérieux des enseignements des confréries bamanan. La texture sèche et latérisée de la savane et la granulosité des épis de mil référeront à la vie sédentaire et agricole des bamanan.

La musique de la cora (harpe africaine) et du djembé (tambour africain) complétera l'ambiance.

Mon travail prendra la forme d'un réseau contenant quelques arbres. Par exemple, une hiérarchie du contenu sera observable au niveau de l'intervention des grands *dyow* (confréries initiatiques).

Je prévois monter trois bases de données. Une base de données contiendra des renseignements sur les différents *dyow*, une autre compilera les idéogrammes et enfin, la troisième fournira différentes techniques bamanan (recette de cuisine, technique de la teinture dite « bogolan », construction d'une pirogue, etc.) et des liens avec des sites Internet pertinents; elle sera conçue pour pouvoir être enrichie en continue par les interacteurs .

Genre formel

Je qualifie mon projet de « création poétique », puisqu'il permettra ni plus ni moins à l'utilisateur de vivre un voyage initiatique dans un environnement hautement symbolique.

Choix esthétiques / approche

J'ai l'intention pour le moment d'utiliser principalement deux figures de rhétorique que j'ai nommées « dévoilement » et « mise en évidence ».

La figure de dévoilement sera entre autres utilisée dans le Jeu des idéogrammes (sous-module 2 du module 1). L'interacteur sélectionne un signe (partie d'idéogramme) parmi un grand nombre de signes qui se déplacent; un des autres signes qui peut former avec lui un idéogramme est dévoilé en ralentissant sa course; si l'interacteur le sélectionne, un deuxième signe qui fait partie du même idéogramme est dévoilé et ainsi de suite jusqu'à ce que l'idéogramme complet soit formé. Alors, un autre type de dévoilement amènera l'interacteur au module Rituel et spiritualité. Ce dévoilement progressif rappelle les nombreuses étapes d'initiation (33) que les bamanan doivent franchir pour accéder à la connaissance.

La mise en évidence se présentera lorsque l'interacteur entrera dans des zones renfermant des éléments qui devraient en principe n'être vus que par des initiés. Elle se matérialisera par l'apparition d'un tourbillonnement sur l'écran rappelant le tourbillon originel dans la création du monde telle que vue par les bamanan et par l'interpellation verbale de l'interacteur par le chef d'une des confréries bamanan.

Des clins d'œil aux masques seront faits. Sur le plan stylistique, on reconnaît aux sculptures bamanan une puissance architectonique et des formes sévères aux arêtes vives. Les Bamanan utilisent peu la couleur; par contre, ils agrémentent leurs sculptures d'ornements et de clous en métal. On retrouve très souvent de fines encoches sur les plans de la sculpture ; mais la surface de certains masques, par contre, est tout à fait lisse. Je veux que l'esprit bamanan transparaisse de mon projet; le graphisme des pages sera donc sobre, très angulaire et hautement symbolique.

Approche

Avec ce projet, je veux à ma façon « sauver » une petite parcelle de la culture bamanan par le biais des nouvelles technologies de la communication en la rendant disponible à une audience planétaire. Il va sans dire que je souhaite que les bamanan eux-mêmes contribuent par la suite au développement de ma création. Ce projet me permet de plus d'entreprendre une introspection personnelle et identitaire sur la culture dont je suis issu et sur les traditions de mes proches ancêtres. En ce sens, je souhaite réellement devenir « l'œil du masque ».

Public cible

La clientèle première est constituée d'occidentaux qui sont attirés par l'Afrique mais qui la connaissent peu ou mal. Les jeunes Bamanan formeront un autre public cible; ils découvriront ou redécouvriront des éléments du savoir traditionnel en voie de disparition et le lien entre ces savoirs et la réalité africaine contemporaine. Enfin, les Africains des autres ethnies gagneront à mieux connaître leurs congénères par le biais de « l'œil du masque ».

Caractéristiques techniques

Mon projet est développé sur plate-forme informatique Mac et ses supports de diffusion seront le cédérom et l'Internet.

Les règles d'interactivité dans le cercle

Règle n°1 : entre idéogramme décomposable et idéogramme décomposable

La règle du plus grand nombre est appliquée lorsque deux types d'idéogrammes décomposables se retrouvent dans le cercle. Elle est définie comme suit : le cercle conserve celui qui a plus de composantes lorsque la limite est atteinte.

Si l'interacteur se trompe dans ces choix, il peut déterminer le groupe de composantes qu'il veut conserver dans le cercle, en double cliquant sur un des composants d'un type dans le cercle avant que la limite ne soit atteinte. Sinon, la règle par défaut est appliquée.

Règle n°2 : entre idéogramme décomposable et idéogramme non décomposable

Lorsque le nombre d'éléments sélectionnés du même idéogramme décomposable n'a pas atteint son maximum, un autre élément d'idéogramme non décomposable est rajouté dans le cercle: 1) un deuxième élément du type non décomposable est rajouté, alors le cercle libère les éléments précédents pour conserver le dernier entré. 2) par contre si l'ajout est une composante du même idéogramme décomposable du début, alors le cercle libère l'élément idéogramme non décomposable seulement

pour donner la chance à l'interacteur de poursuivre son exploration. Sinon la règle par défaut est appliquée.

Règle n °3 : entre idéogramme non décomposable et idéogramme décomposable

Lorsque le nombre d'éléments sélectionnés du même idéogramme décomposable dépasse celui de l'idéogramme non décomposable, alors, le cercle libère l'idéogramme non décomposable.

Règle n °4 : entre idéogramme non décomposable et idéogramme non décomposable

Si un idéogramme non décomposable trouve un précédent idéogramme non décomposable dans le cercle, le cercle garde seulement le dernier entré.

4. Texte d'introduction du dispositif

Texte d'introduction du dispositif

Dans la société secrète du Komo chez les Bamanan, peuple d'Afrique de l'Ouest, on répertorie 266 signes appelés «grands signes» ou «signes-mères». Ils représentent le «fondement de la connaissance» et, surtout, le fondement de la création. Et l'on dit: «L'origine de toutes les créatures est dans les signes»; la connaissance est «sortie des signes». Ces signes eux-mêmes sont censés provenir d'un seul et unique signe, symbole à la fois de l'unité et de la multiplicité du Dieu créateur.

Ces 266 «grands signes» proviendraient de la pensée de Dieu. Leur formation retrace l'histoire de la création, de l'univers, visible ou invisible.

Un grand nombre de ces signes sont décomposés en segments. Pour les Bamanan, un objet désigné par un signe qui se décompose peut être «possédé» par l'homme.

Une chose qui ne peut être décomposée et classée reste elle-même et se laisse moins posséder. C'est par sa capacité d'analyse que l'homme peut posséder des choses et des êtres, en les réduisant en leurs éléments (ou signes) simples